LIBRO SUPER TRUCOS

TAS.

LA SUPERGUIA

TOMB RAIDER III™

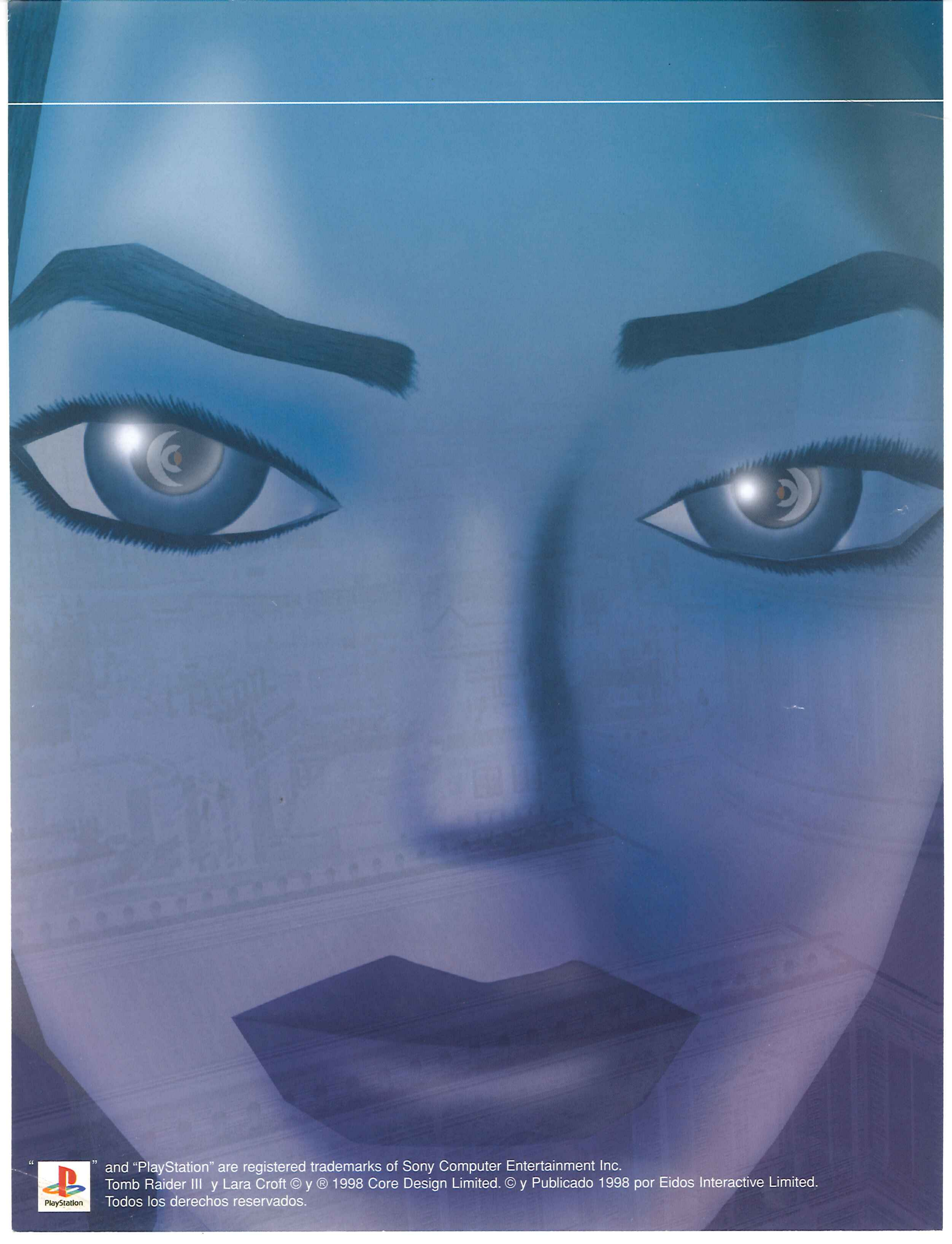
ADVENTURES OF LARA CROFT

MAS DE 100 PAGINAS

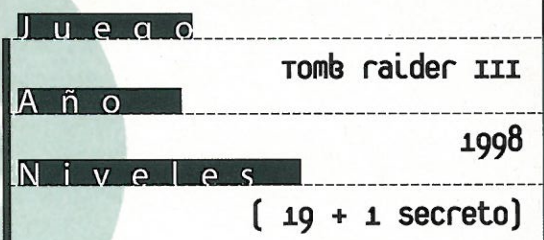
CON

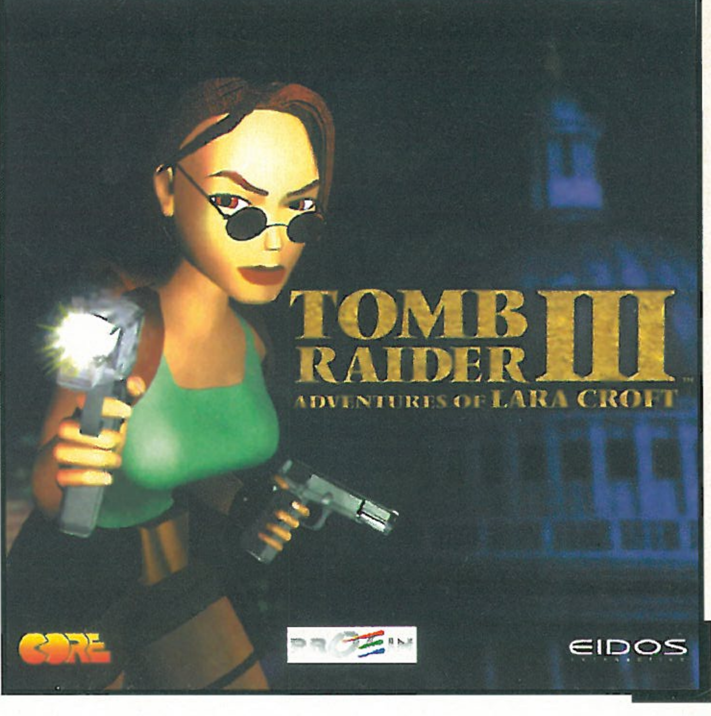
- MAS DE 600 PANTALLAS
- LA SOLUCION DE LOS 19 CAPITULOS
- EL NIVEL SECRETO EN LONDRES
- TODOS LOS TRUCOS DE LA SAGA
- GALERIA DE IMAGENES

SUPERJUEGOS



sumario





TOMB RAIDER III

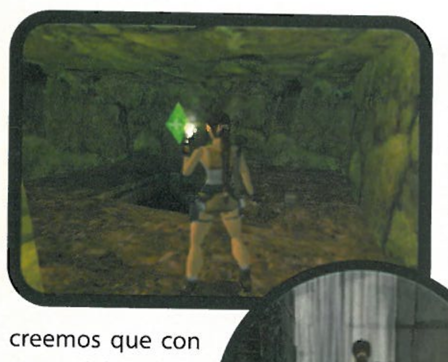
La reina del videojuego se merecía un juego como éste. Difícil, complicado, sorprendente y con muchos secretos.

Pocas sagas han hecho tanto por desvincular el videojuego del mundo infantil como TOMB RAIDER. Gracias a las curvas de la simpar Lara Croft, muchos que veían e identificaban las consolas como un juguete para imberbes, ahora han podido descubrir la tremenda capacidad de entretenimiento que ofrecen estos pequeños laboratorios de ilusión. Y todo gracias a un juego totalmente inocente, aunque muchos puedan pensar lo contrario, y que pone el protagonismo en una chica cuyo único pecado es utilizar una talla de sujetador elevada. Y dicha talla ha ido creciendo a la par que la popularidad del juego, y es en esta tercera entrega cuando todo llega a su máxima expresión. **TOMB RAIDER III** es el juego perfecto para la heroína perfecta. Una aventura hecha a su imagen y semejanza que no sólo se sustenta de la imagen de la osada aventurera, sino que destila calidad por todos sus poros. Cualquiera que se decante por este juego, que no piense que **TOMB RAIDER III** es lo que es sólo por Lara Croft. Hay mucho más. Si lo protagonizara un personaje menos carismático perdería su *glamour*, sin duda, pero siempre seguirá siendo un juegazo. En esta guía pretendemos rentabilizar tu inversión si eres uno de los muchos que se han decantado por la tercera parte de las aventuras de Lara. Cualquier título ansía mantenernos pegados al televisor, y

En TOMB RAIDER III no faltará de nada. Motos, Kayak, botes, enemigos finales y todo tipo de seres mitológicos que le dotan al juego de un encanto muy especial.







el mapa, los diferentes caminos hasta llegar al final, y, lo que es más importante, los 59 secretos que oculta el juego. También aprenderás a controlar perfectamente a Lara, tanto sus movimientos ya conocidos como los nuevos, ya que conocer su dinámica será una de las claves para llevar a buen puerto sus misiones.

Para los amantes de la saga, que nos da la impresión que somos bastantes, también os ofrecemos un pequeño recuerdo de las dos primeras partes, así como los trucos correspondientes a cada una de ellas. De esta manera queremos hacerle un pequeño-gran homenaje no a un personaje, sino a un juego que, insistimos, ha contribuido a la evolución del videojuego como pocos. Pero como Lara es Lara, echad un vistazo a las últimas 20 páginas, en las que os ofrecemos magníficas imágenes de Lara, sin duda un exceso de puro arte digital.

creemos que con esta guía lo conseguirás. Olvídate de quedarte atascado en lugares imposibles y de recorrer una y otra vez cada nivel buscando secretos. En esta guía te contamos todo, todo lo que necesitas para exprimir un juego como se merece. Incluso si todavía no te has decidido a hacerte con él, creemos que gracias a estas pistas podrás encontrar más motivos para hacerlo. En cada uno de los 19 capítulos, más el secreto, te contaremos su situación en



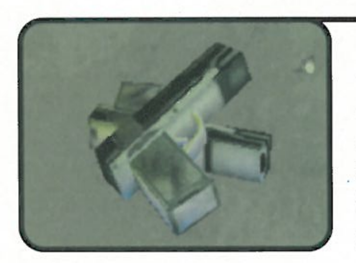
Las posibilidades de ***Tomb Raider III*** *son infinitas, de ahí la necesidad de recurrir a una guía que sea capaz de desvelar todos los secretos.*





ARMAS

Las armas en **TOMB RAIDER III** son fundamentales. Unas tienen más potencia que otras, pero todas son necesarias.



Pistolas



Su munición no se acaba nunca, por lo que siempre podemos recurrir a ellas. La tendremos en todos los niveles menos en la segunda fase del Area 51.

Escopeta



Después de las pistolas, es el arma que más utilizarás durante la aventura. Su efecto es más que notable, pero no tan demoledor como otras armas.

Arpón



Su uso está limitado a las profundidades marinas o, en su defecto, a los muchos canales de agua que encontrarás diseminados por todo el juego.

Uzis

Son muy rápidas y su poder de destrucción es muy elevado. Te damos un consejo: guárdalas para cuando debas enfrentarte a un jefe de final de nivel.



Aguila del Desierto

Es, con diferencia, el arma más potente de toda la aventura. Aquello que las demás derriban con varios impactos, El Aguila del Desierto lo hará en sólo uno.

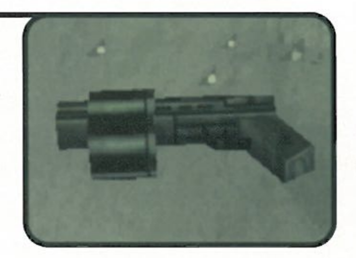


Lanza-Cohetes



Es obvio que su poder de destrucción es extremadamente alto, pero también es cierto que la precisión que alcanzarás con él no es la misma que con otras armas.

Lanza-granadas



Lo mejor de lanzar una granada es que su onda expansiva acabará con todo bicho viviente que haya en los alrededores. Muy efectiva y bastante abundante.

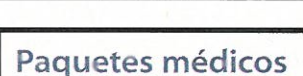
MP5

Excelente para las grandes distancias, aunque el gran problema que presenta es que no se puede correr ni hacer otro movimiento mientras se dispara.

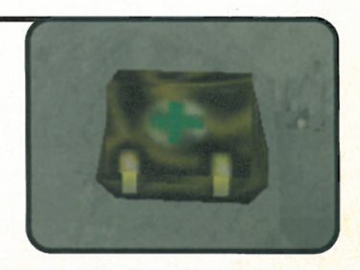


Bengalas

Su uso es imprescindible, sobre todo ahora que en **TOMB RAIDER III** todo es un poquito más oscuro. Están repartidas por todos los rincones de los mapeados.



Paquetes médicos



Los hay de dos tamaños. Además de recuperar la energía, contrarrestan el efecto del veneno de las serpientes, los dragones, los dardos, etc.



MOVIMIENTOS

Lara puede ejecutar una gran cantidad de movimientos. A continuación os contamos cómo ejecutar cada uno.



Activar

Pulsa X cuando estés delante de un interruptor, una palanca o cualquier otro objeto.



Agacharse

Pulsa L2 cuando sobre ti pase algo que pueda dañarte. También para empezar a gatear.



Arrastrar

Colócate al lado del bloque que desees arrastrar, y pulsa X + Atrás en el D-Pad.



Andar

Pulsa X mientras corres para que Lara comience a andar. Si hay un precipicio, no andará más.



Salto del Angel

Pulsa Adelante en el D-Pad y después Cuadrado + Círculo. Atento a la belleza del acto.



Colgar

Para quedarte colgado de un borde no tienes más que dejar pulsado el botón X.



Correr

Es el movimiento por defecto que Lara hace al pulsar el D-Pad en cualquier sentido.



Deslizarse

Es un movimiento automático. No tienes más que saltar sobre una loma muy inclinada.



Gatear

Ejecuta el movimiento para agacharte y, sin soltar L2, en el D-Pad la dirección que desees.



Empujar

Colócate al lado del bloque que desees arrastrar, y pulsa X + Adelante en el D-Pad.

Escalar

Para escalar un pared no tienes más que saltar hacia ella y pulsar y mantener X.



Media vuelta

Un sencillo movimiento que te ayudará a ganar tiempo. Pulsa simplemente Círculo.



Salto con vuelta





Pulsa Cuadrado + Adelante o Atrás en el D-Pad y después pulsa y mantén Círculo.

Salto Lateral



Pulsa el botón de salto (cuadrado generalmente) + Izquierda o Derecha en el D-Pad.

Mirar



Pulsando L1 + cualquier dirección en el D-Pad, obtendrás una vista de la escena.

Subir

Cuando quieras subir a alguna plataforma o bloque, pulsa Arriba en el D-Pad + el botón X.



Saltar

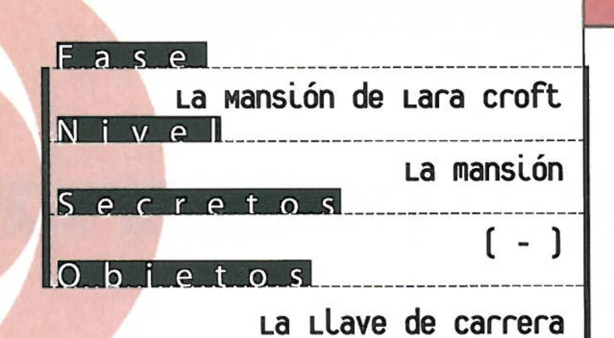
Un movimiento muy sencillo. Pulsa Cuadrado + la dirección que desees en el D-Pad.



Nadar

Cuando estés en el agua, pulsa Cuadrado + Adelante en el D-Pad. Cuidado con el oxígeno.





Fase

La mansión de Lara croft

Nivel

La mansión

Secretos

[-]

Objetos

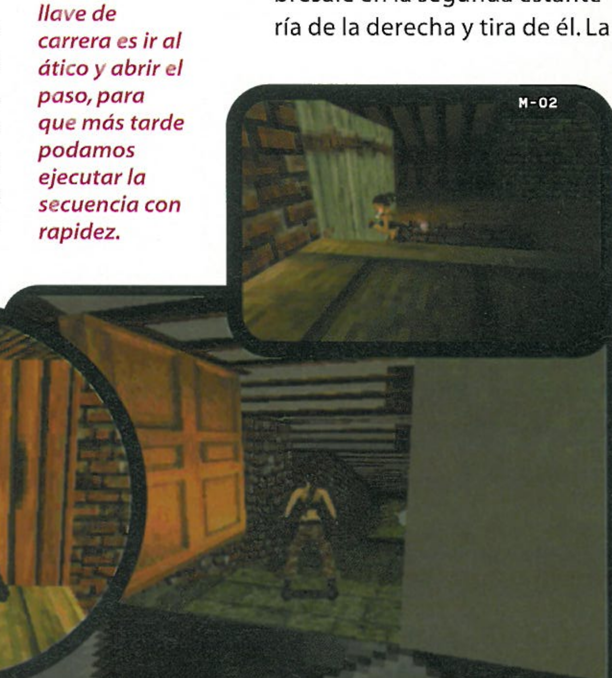
La Llave de carrera

La mansión esconde una maravillosa diversión.

Entre las nuevas adquisiciones de Lara croft para su hogar se encuentra un vehículo 4x4 y un circuito de carreras. Si quieres tener acceso a ello, lee con atención las siguientes líneas.

Es un inmensa casa con decenas de artilugios que permitirán a Lara poner a prueba cada una de sus habilidades. Nadar, saltar, correr, escalar, disparar, etc. Todo lo que Lara Croft sabe hacer puede ser puesto en práctica en este pseudo-nivel, que ya aparecía en las dos entregas anteriores, aunque no con tantas posibilidades. La mansión de Lara Croft, además, guarda bastantes incógnitas en su interior, lo que en cierto modo le convierte en un nivel más del juego. No estamos hablando de la presencia de secretos ni de objetivos finales que cumplir, sino de ciertas posibilidades que, sin la ayuda de un tercero, serían muy difíciles de explotar. De todos modos, os describiremos el camino a seguir como si de un nivel convencional se tratara. Empiezas en el dormitorio de Lara, donde puedes ver una puerta al lado de la cama (M01). Entra y recoge las bengalas. Sal de la habitación, gira a la izquierda y después a la derecha (pero no bajes la escalera principal). Al final hay una puerta que lleva al ático. Sube, enciende una bengala y y empuja dos veces la caja azul (M02). Ahora ve a la librería. Para llegar allí, sal del ático y ve por la primera puerta de la izquierda. Entrarás en la sala de radio y televisión. Pues bien, por la puerta de la izquierda se va a la librería (M03). Busca un libro que sobresale en la segunda estantería de la derecha y tira de él. La

El primer paso para conseguir la llave de carrera es ir al ático y abrir el paso, para que más tarde podamos ejecutar la secuencia con rapidez.





llama de la chimenea se apagará. Escala por una de las paredes de la chimenea y sigue hasta llegar a una estancia con dos cajas azules y una palanca. Empuja la caja que está más elevada (la otra esconde algunas bengalas). Activa la palanca (M04) y sal corriendo por el hueco que había detrás de la caja, pasa por el ático y sal hasta el *hall* principal saltando directamente a la planta baja, donde una puerta se ha abierto (M05). Enciende una bengala (M06) y baja todo el pasillo hasta llegar a un gran acuario (M07). Ayúdate de la caja (M08) para subir por el hueco del techo y poder lanzarte al agua (M09). Busca la Llave de Carrera, que está situada más o menos a la altura del sillón de leopardo. Deshaz el camino y sal de la mansión por la puerta principal (M10) para ir donde antaño se situaba el laberinto (M11). Utiliza la llave (M12) y disfruta como un enano (M13).

Una vez que la estancia secreta esté abierta, ya nada os impedirá disfrutar de una de las estancias más bonitas de la mansión: el acuario.

M-06

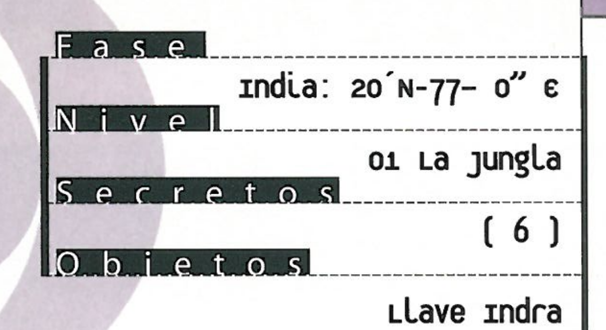
M-07

M-08

M-09

M-10





La india, el punto de partida de la aventura.

El comienzo del juego es el gran protagonista, al ser uno de los niveles más complicados de toda la aventura. Especial dificultad presentan algunos de los seis secretos existentes en el nivel.

Antes de empezar a deslizarte por la pendiente que tienes ante ti (F1-P1), gira a la derecha y salta a la plataforma para después deslizarte hasta un pequeño recoveco. Sitúate frente a la roca amarilla y salta hacia ella para recoger el secreto #1. Déjate caer por la pendiente y ve saltando hacia la izquierda, para caer en una plataforma con un árbol gigante. Allí encontrarás el secreto #2. Ahora sí, déjate caer por la pendiente (F1-P2) hasta llegar al final. Ve hacia la izquierda para encontrar un gran muro con cascadas y el secreto #3. Vuelve a la senda original y baja por el gran árbol hasta llegar a un pasillo que hay al otro lado de la estancia (F1-P3). Gira dos veces hacia la derecha y activa la palanca que abre la puerta que hay junto al árbol gigante por el que bajaste. Entra por ella y mueve la palanca para, rápidamente y sin pausa, girar y subir a la ventana que hay justo detrás (de lo contrario los pinchos que se desplazan hacia ti te destrozarán). Ve hasta la tirolina (el cable con el deslizador) para lanzarte por ella (F1-P4). Sigue de frente hasta encontrar una inmensa estancia con un tigre (F1-P5). Si bordeas la pared de la izquierda encontrarás una palanca. Actívala y ten mucho cuidado de no ser aplastado por la bola que cae desde la parte más alejada de la estancia (F1-P6). Ve hacia el lugar desde el que cayó ésta y activa la palanca que hay a la izquierda, dentro de una pequeña cueva. Esta abrirá la puerta que hay justo a continuación, y que por supuesto estaba cerrada. Sigue por el nuevo camino





En apenas cinco minutos ya habrás tenido la oportunidad de recoger tres de los seis secretos del primer nivel.

Secreto 01



Sitúate justo como se muestra en la pantalla y apura el salto. Caerás en una pequeña plataforma donde encontrarás la Escopeta.



F1-P4

F1-P5

F1-P6

F1-P7

F1-P8

F1-P9

abierto (F1-P7) hasta pasar por una gran estancia con un hueco en el suelo (F1-P8). No te tires por él, ya que justo debajo hay gran cantidad de pinchos y morirías al instante. Sigue hacia la izquierda, pasando a gatas bajo el tronco. Bordea éste para subir sobre él. Sabrás que estás encima porque sobre él, además de un tigre, hay una gema para salvar la partida. Ve hasta la estancia que hay al otro lado y recoge el secreto #4. Si has ido a por el secreto, deberás dejarte caer (hazlo desde el propio tronco, sino morirás al instante) y vuelve por un túnel con pinchos (F1-P9) que lleva directamente a la pantalla con el hueco en el suelo (la que tiene ne-

Secreto 02

Colócate junto al árbol y salta al frente. Sigue adelante y gira hacia la derecha para encontrar dos cartuchos de escopeta y una gema.

F1-P10

En la India no encontraremos más que tigres y monos.



Secreto 03

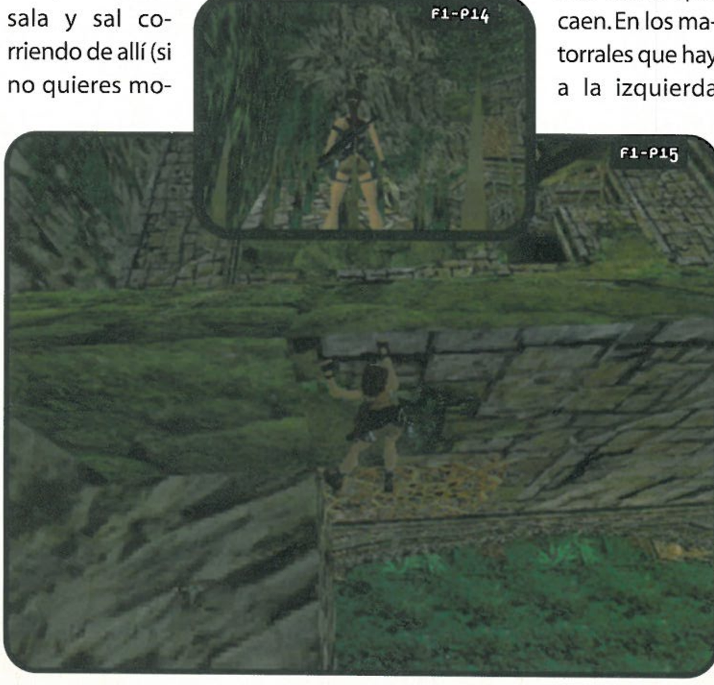
Súbete al muro y baja hasta el hueco que hay entre éste y las cascadas. Ve hacia la izquierda para encontrar allí una granada.

blina). Vuelve al tronco gigante (como ya hiciste) y sube por las paredes de la estancia contigua (F1-P10). Para hacerlo, primero deberás saltar a una plataforma que hay justo tras los pinchos. De ahí tendrás que desplazarte por una grieta que hay a la izquierda. Sube a una última plataforma y encontrarás un hueco en la pared con una palanca al fondo, a la izquierda. Púlsala y sal corriendo de allí (si no quieres morir aplastado). Tras esto, vuelve y recoge el secreto #5. Cuando estés bajando, quédate en la primera plataforma y cuélgate tal y como se muestra en la pantalla (F1-P11). Déjate caer sobre la plataforma y sitúate como en la imagen (F1-P12). Salta hacia el frente, quédate enganchado al borde, avanza hacia la derecha (F1-P13) y sube a la plataforma sobre la que está la gema para salvar partida. Ahora debes bajar donde está el tigre, ya que la puerta que había se habrá abierto (no es complicado bajar hasta allí, pero de todas formas ten cuidado). Una nueva e inmensa estancia aparecerá ante ti (F1-P14). Atraviésala con cuidado de no ser aplastado por una de las tres rocas que caen. En los matorrales que hay a la izquierda esta el secreto #6. Llegarás a un río (F1-P15) al que deberás lanzarte (a la derecha hay algo de munición que puedes recoger por si acaso). Métete por el hueco que hay a la izquierda, casi debajo del tronco (F1-P16). Tendrás que avanzar muy rápido para no perder todo el aire antes de llegar a tierra firme. Si toda va bien, llegarás a una estancia con una plataforma y dos palancas (F1-P17), una a cada extremo de la misma. Activa ambas para ver una secuencia en la que una puerta, que da acceso a la estancia contigua, se abre. Ve a dicha estancia y desplaza, dos veces hacia atrás, una pared de pega que hay en un pequeño recoveco a la derecha (F1-P18), suponiendo que estés mirando a la puerta central (de las tres que hay). Con esto se abrirá una de esas puertas. De las tres puertas que hay en dicha estancia, las dos



F1-P12

F1-P13



El río, a pesar de la cantidad de elementos que alberga, no tiene ninguna utilidad. Simplemente busca el túnel del fondo.







Apura el salto para conseguir que Lara llegue al otro lado de la cascada.



Secreto 05



Justo a la derecha de la palanca hay una plataforma a la que se puede subir. Allí hay tres arpones y un cohete para el lanza-cohetes.

que no tienen estatuas en la entrada albergan sendas palancas. Actívalas ambas y sigue por la puerta que tiene las dos estatuas en la entrada. Llegarás a un gran pantano (F1-P19). Tírate al agua y busca una entrada a una cueva situada a la izquierda, dentro de la cual hay una escalera (F1-P20) por la que se puede subir. Una vez arriba, atraviesa la cascada y gira 180 grados para intentar escalar hasta una nueva plataforma, situada justamente sobre la cascada (F1-P21). A la izquierda hay una pequeña entrada y una palanca en el interior. Actívala y colócate justo al lado de la cascada para, desde allí, lanzarte hacia el agua. A la izquierda, como puedes ver, hay una gema para grabar partida. No es difícil hacerse con ella. Ya en el agua, introdúcete por el túnel que hay bajo la construcción que se ve en la pantalla (F1-P22). Bucea hasta llegar a una estancia con un tigre (F1-P23) y una escalera. A los lados de la habitación hay algunas municiones y otros *items* que puedes recoger. Seguramente te hará falta encender alguna bengala para aumentar la visibilidad (está todo un poquillo oscuro). Finalmente, sube por la escalera y recoge la llave Indra, que está justo al lado. Mira bien, pues se confunde bastante con las texturas del suelo. Baja por las plataformas que hay en una de las esquinas y, tras matar al tigre (para que no te moleste), usa la llave en la puerta que hay justo al fondo. Esta se abrirá, dándote acceso al siguiente nivel de la India. Antes, por los alrededores, puedes buscar algunas municiones que te serán de ayuda más tarde. Ahora es el momento de sentarse cómodamente para ver la secuencia y prepararse para afrontar el segundo nivel.

En las cascadas el mayor problema será de orientación. Por lo demás, no hay más que activar la palanca que desbloquee el túnel que hay situado bajo la estructura de piedra.

F1-P22

En esta estancia hay municiones varias, y en la habitación superior, al lado de la escalera, está la llave Indra.

Secreto 04

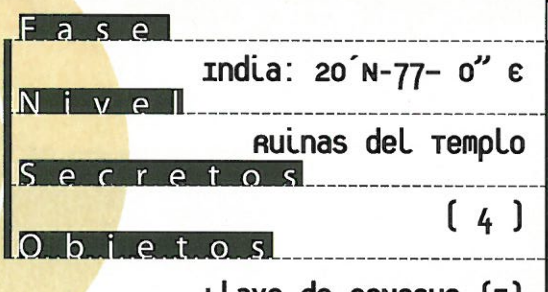


Sitúate frente al tronco y salta hacia él, encaramándote al mismo. Dentro del tronco hay 2 cargadores para el MP5 y 8 bengalas.



Secreto 06

Métete en los matorrales y avanza hasta encontrar un hueco en el suelo. Baja por él para encontrar 8 bengalas y una gema.

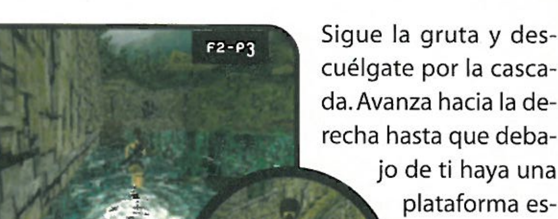


En busca de las cinco llaves de Ganesha.

Y para continuar con la aventura, qué mejor que enfrentarse al nivel más largo del juego. Por suerte, la longitud del mismo no es equiparable a la dificultad, que en este caso es bastante escasa.

Frente a ti tienes un inmenso tronco hueco. Pasa a través de él y acaba con las serpientes que hay un poco más allá. Tras la segunda de las serpientes, a la derecha de ésta, hay una palanca que abre un trampilla contigua. Baja por ella (F2-P1), enciende una bengala y continúa a gatas hasta llegar a una bifurcación con dos caminos posibles. A la derecha hay una inmensa serpiente y un Paquete Médico. A la izquierda agua infectada de enormes pirañas y una corriente que no nos deja avanzar. Ve por la derecha y, tras matar a los monos, sube las escaleras. Ante ti tendrás mucha más agua, también repleta de pirañas (F2-P2). Tendrás que lanzarte al agua y buscar la orilla opuesta, las dos plataformas de roca que están cubiertas con unos centímetros de agua (F2-P3). Justo al fondo hay una palanca que abre la compuerta situada entre ambas plataformas de roca. Ve por ella. Llegarás a una estancia con un gran portón (F2-P4). Al lado hay un montón de escombros y dos plataformas. Sube a la que está más cerca del portón y, de ésta, a la segunda. De allí, a la montaña de escombros para, finalmente, llegar hasta la cornisa situada en el lado de la cascada (F2-P5). Sigue ésta hasta el final para encontrar una pequeña entrada. Tras la gema, llegarás a un espacio abierto con un inmenso árbol en el centro y una nueva cascada a la derecha (F2-P6). En realidad, es el mismo lugar en que comienza el nivel. Salta a la rama que se encuentra más cercana, de ahí a la plataforma que hay justo al lado de la cascada (F2-P7) para llegar finalmente a la propia cascada.





El comienzo del nivel es complicado por culpa de las hordas de pirañas que habitan en las aguas. Todo es cuestión de buscar el lugar donde refugiarse.

Sigue la gruta y descuélgate por la cascada. Avanza hacia la derecha hasta que debajo de ti haya una plataforma estable. Déjate caer y escala por la pared en busca de una pequeña entrada a una cueva en cuyo interior hay dos serpientes. Guíate por la pantalla (F2-P8) si no la localizas. Atraviésala hasta la otra punta (tendrás que bajar un par de rampas) para encontrarte con una impresionante estatua. Tira del bloque que hay justo a su derecha y entra por el pa-







El primer enfrentamiento con una de las estatuas.

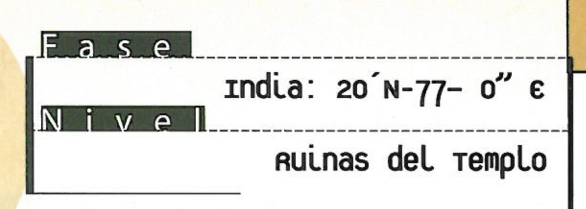
sadizo. La siguiente estatua ya no es de mentira. Acaba con ella con la ayuda de la Escopeta (F2-P9). Busca una trampilla abierta que hay en suelo. Dentro hay una palanca que debes activar. De paso, recoge el secreto #1. Vuelve a la habitación de la estatua, donde una puerta se ha abierto justo al lado de la trampilla. Sigue por ahí y, aunque te hundas en las arenas movedizas, ¡¡no pares!! Acabarás saliendo a la superficie. Sube a la montaña de barro para poder saltar a la plataforma superior (F2-P10). Sigue el pasillo y activa la palanca que abre la puerta contigua. Corre para que la cuchilla no te vuele la cabeza. Llegarás a una habitación con rejas y una palanca en una de las columnas. Antes de pulsarla, busca un bloque de distinto color y muévelo de manera que puedas subir a la cornisa, para así encontrar el secreto #2 y otra palanca más (que por supuesto debes activar). Ahora sí, vuelve a la habitación de las rejas y activa la palanca para, ayudado por el bloque, entrar por la puerta que se abre (F2-P11). De ahí al agua, donde hay una nueva palanca. Por la trampilla que se abre se llega a un habitación llena de agua con otras dos palancas. Activando éstas se abre una trampilla situada en la parte superior del pasillo que lleva a esta última estancia. Sal por ella y respira un poco en tan amplio lugar (F2-P12). Lánzate a la piscina y baja las dos palancas que hay en los laterales (las estatuas comienzan a echar fuego). La tercera palanca abre la puerta de la pared opuesta, donde se encuentra el secreto #3. El fuego de las estatuas permite hacer visibles unas plataformas invisibles que hay sobre la piscina (F2-P13). Con ellas podrás llegar a un palanca que hay al otro lado de la estancia, en una plataforma elevada. Esta abre la puerta situada en el extremo opuesto de la ha-



Secreto 01



Empuja el bloque que hay justo a la derecha de la palanca. Descubrirás un pasillo al final del cual hay una estancia con muchos *items*.



Procura no distraerte con las curvas de Lara Croft.



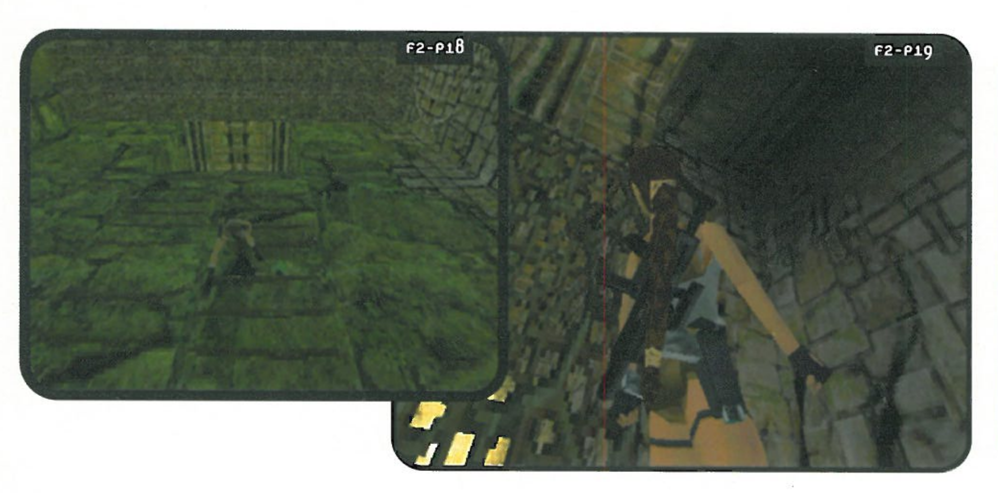
bitación. El *hall* en que te encuentras tiene pinchos en un extremo y rejas al otro. Pulsa la palanca que hay al lado de los pinchos (la reja se abre) y corre hacia el otro extremo. Coge la Llave de Ganesha y sal por la puerta (ésta se habrá abierto) por la que has entrado, antes de que los pinchos te alcancen. Sorpresa. La piscina ya no está y en su lugar no hay más que fango. Atraviésalo pegado a la pared derecha (no te hundirás). En la cima, a la derecha, hay un pasaje. Síguelo y sube las escaleras, teniendo cuidado con la roca que cae. Al final hay dos puertas. Mejor ve por la derecha. De aquí a la habitación de la estatua no hay nada especial así que, tu mismo. Si ya estás en ella, utiliza la Llave de Ganesha en una de las cerraduras de la puerta. Ahora te falta una segunda llave. Enfrente a la puerta hay una gema (si no la has cogido antes) y dos palancas. Activa ambas. Una nueva puerta se abrirá (F2-P14). Síguela para llegar a una estancia con dos monos y, después, una segunda habitación con una gran piscina. Al fondo, en una cornisa, hay una palanca. Actívala para abrir la trampilla que hay en la piscina. Continúa por ésta y bordea la pared izquierda hasta encontrar una plataforma con césped a la que poder subir. En la pared hay una escalera por la que puedes subir. Cuando no puedas subir más, salta hacia atrás. Caerás en una plataforma desde la que puedes saltar a otra plataforma algo más alejada (F2-P15). Por aquí puedes llegar a lo más alto y, saltando de plataforma en plataforma, llegar hasta una serpiente con ganas de comer. Acaba con ella e intenta llegar hasta una entrada que hay en la pared. Ten cuidado con la bola que cae (F2-P16). Al fondo, detrás de las cuchillas, hay una fosa con pinchos. Si bajas con cuidado por uno de los laterales, encontrarás el secreto #4. Al final de la

Hay que encontrar un total de cinco llaves de Ganesha, en lo que es uno de los niveles más largos y complejos de todo el juego.









Secreto 04

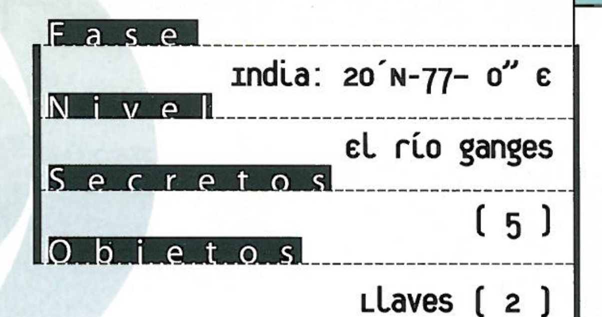
Una pequeña estancia con una serpiente y una gema. Debes volver a la estancia de las cuchillas rehaciendo el camino desde el agua.

estancia (donde está la gema), en el lateral derecho, hay un bloque que se puede empujar. Hazlo y después empuja varias veces el bloque que queda al descubierto justo a tu derecha. Además, deberás mover todas las demás cajas en busca de una palanca que llenará de agua la estancia anterior a la piscina (la de las estatuas que echaban fuego). Echate al agua, activa la palanca y ve a por la segunda Llave de Ganesha. Utiliza la llave para abrir el portón (F2-P17). En la siguiente habitación sube por las escaleras ¡rápidamente! (F2-P18) y, una vez arriba, tira del bloque que hay situado en la esquina derecha de la habitación. Esto te permitirá subir sobre la cornisa que atraviesa la habitación (donde hay dos palancas que debes activar). La puerta de la estancia está abierta (F2-P19), pero ten mucho cuidado con las dos rocas que caen. Al entrar, la puerta se cierra, y el único camino pasa por evitar con rapidez el fuego (F2-P20) de las estatuas (espera a que la llama desfallezca para pasar corriendo). En la siguiente estancia, una estatua cobrará vida. Acaba con ella y coge su Cimitarra (F2-P21). Sube a la cornisa donde está la tercera estatua y la segunda cobrará vida. Acaba con ella también , recoge su Cimitarra e inserta las dos en la tercera estatua. La salida se abre para llegar al enfrentamiento final con una nueva estatua. Si acabas con ella (F2-P22), podrás recoger del centro de la habitación la Llave de Ganesha. Al insertarla en su cerradura se abrirá una nueva puerta. Dentro, unos pinchos bajan. Activa rápidamente las dos palancas que hay y déjate caer por la trampilla que se abre. Ahí está la segunda Llave de Ganesha. Vuelve a la estancia principal, introduce la segunda llave y lánzate al agua por el hueco que hay detrás de las cerraduras. Una corriente te lleva contra una pared de pinchos. Elimina la corriente con las dos palancas. Recoge la tercera Llave de Ganesha, insertalá en su cerradura correspondiente y, a otra cosa mariposa.

Al final del nivel es cuando llega el enfrentamiento con las estatuas. Antes deberás superar algunas pruebas con techos llenos de pinchos que caen sobre ti.

El enemigo final de nivel no es el colofón al mismo. Aún deberás realizar algunas cosas más antes de concluir.





Paseo en moto por las aguas del rio Ganges.

El río Ganges es el escenario de lujo en que Lara estrena su súper-moto de cuatro ruedas. Un precioso nivel que se presta especialmente a las habilidades del jugador.

Nada más empezar puedes ver a tu izquierda la moto de cuatro ruedas. Deberás utilizarla para saltar a toda velocidad por una rampa que hay a la derecha. Pero todavía no lo hagas. Ve andando hasta la rampa y descuélgate por uno de sus costados, de tal manera que puedas ver la cascada como se ve en la pantalla (F3-P1). Baja por la escalera que hay y sigue a la izquierda hasta llegar a una plataforma. Ahora deberás saltar de plataforma en plataforma hasta llegar a una pequeña estancia donde está el secreto #1. Deshaz todo el camino andado para, esta vez sí, montar sobre la moto y realizar un impresionante salto (F3-P2), con la ayuda de la rampa, hasta la entrada a la cueva que hay justo enfrente. Ve «a toda leche» con cuidado de no caer por el primer precipicio y, eso sí, parando justo delante del segundo (F3-P3). Bájate de la moto y recoge el secreto #2. Vuelve a la moto, utiliza la rampa para saltar este segundo precipicio y continúa hasta llegar a un par de rampas (F3-P4) que saltarás sin la menor dificultad. Después de la segunda, deja la moto (verás que hay una puerta de oro) y sitúate sobre la rampa. Deberás saltar hacia la otra rampa (de donde venías con la



Los primeros saltos con la moto son algo complicados. Es recomendable grabar antes de realizarlos.



Entra y súbete a la rampa. Lara comenzará deslizarse. Salta para no caer a los pinchos. Tendrás que repetir la acción otras dos veces.

Si los monos te molestan demasiado, y tienes la moto a mano, pasa por encima de ellos. Morirán al instante.







Secreto 02

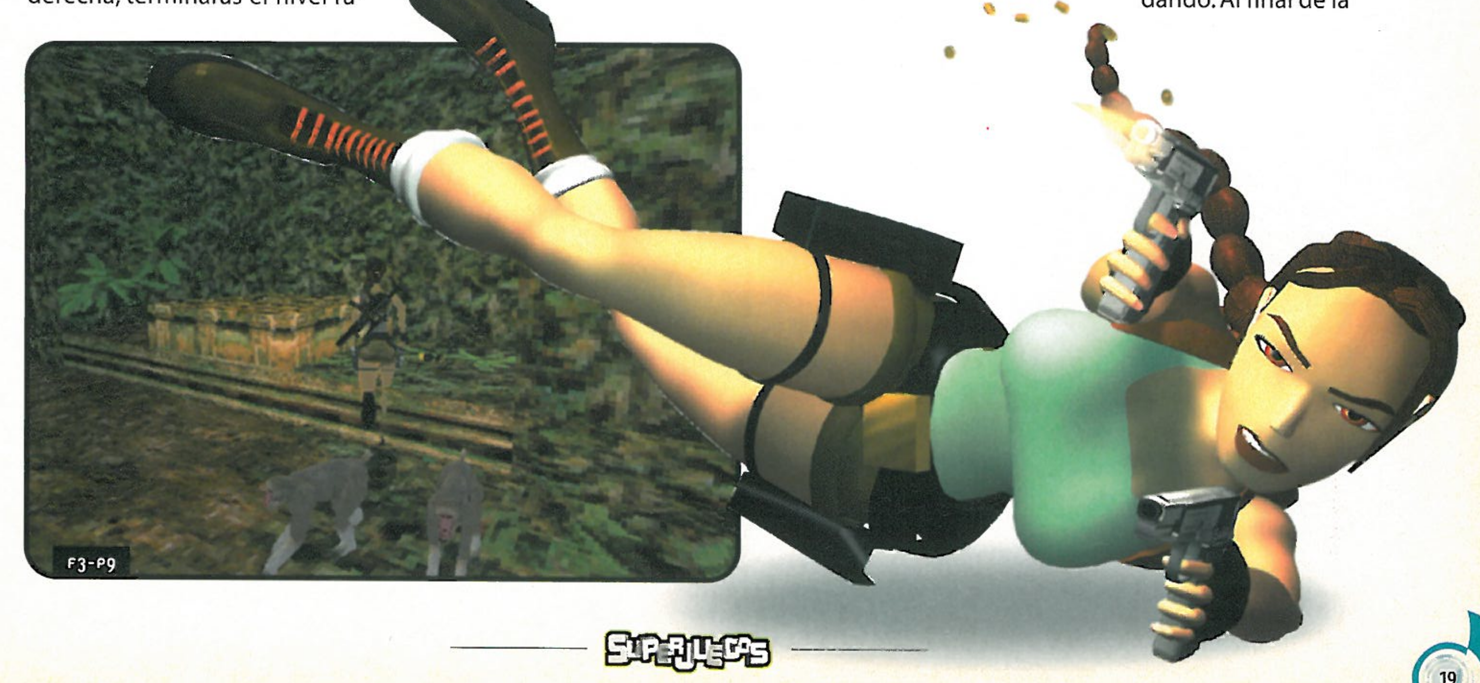


Descuélgate por la pared. Cuando llegues al fondo sonará el sonido característico de los secretos. La recompensa: algunos *items*.



Aunque es complicado llegar hasta esta plataforma, no desesperes, no es más que uno de los movimientos típicos que Lara ejecutaba ya en Tomb Raider II.

moto) y de allí a una entrada que hay en una de las paredes. Al final del pasillo se esconde un hueco en el suelo (hay un primer hueco que te deja en el mismo lugar en que está la moto). Baja por él y activa el interruptor para abrir la puerta de oro y ten cuidado con los monos (F3-P4). Ahora ya puedes volver a coger la moto. Entra por la puerta y párate un momento justo al lado de la Gema. Verás que hay dos caminos posibles, uno hacia la izquierda y otro hacia la derecha. Si vas por el camino de la derecha, terminarás el nivel rápidamente, pero no podrás recoger los dos secretos que restan. Si vas por la izquierda, tardarás algo más, pero podrás recoger ambos secretos. Te explicaremos ambos caminos. Sigue por la derecha, con la moto, saltando sobre el río Ganges. Avanza hasta llegar a una estancia llena de musgo (F3-P5) con dos salidas. Una, arriba a la izquierda, da a una pequeña cueva con una serpiente gigante. Dentro de ella, en un pequeño hueco, está la primera llave. La otra, a la derecha, con salida en una habitación de piedra, bastante más grande, con monos rondando. Al final de la



Fase
india: 20´N-77- 0" e
Nivel
el río ganges

Una trepidante carrera por las riberas del río Ganges.





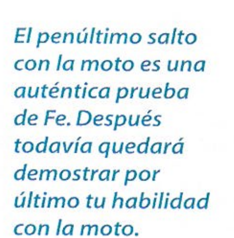
F3-P14

Será necesario abandonar la moto durante unos minutos para poder despejar el lugar por el que pasar con ella.

habitación, sobre dos plataformas, hay sendas cerraduras (F3-P6). Mete la llave que tienes en una de ellas y sigue el corredor hasta el final. Sube por el hueco que hay en el techo y colócate tal y como se muestra en la imagen (F3-P7), de tal manera que a la izquierda quede el árbol y a la derecha la puerta enrejada. Coge carrerilla, salta y, cuando caigas sobre la plataforma, pulsa simultáneamente salto y vuelta, para después dejar pulsado acción. Si todo ha ido bien quedarás enganchado en una plataforma. Ponte de frente al árbol (F3-P8), salta a la rama y, desde ésta, a la otra rama del árbol que hay en la siguiente estancia. En las cornisas hay una entrada a un par de estancias con varios monos. En una de ellas (F3-P9) está la segunda llave. En la otra, la bajada (F3-P10) a una estancia con una palanca que abre la otra gran puerta. Vuelve a la habitación de las cerraduras e introduce la segunda llave. Antes, si quieres, recoge la Gema que hay en la estancia del primer árbol (F3-P11). Se abrirá la gran puerta que te impedía el paso con la moto. Ya sólo te queda realizar un par de saltos (F3-P12) para volver al camino principal del juego. Al final de este texto se explica cómo llegar desde aquí hasta el final del nivel. Ya de vuelta a la bifurcación de caminos, es hora de probar el camino de la izquierda, el de los secretos. Avanza con la moto, saltando uno de los precipicios y pasando por una estancia con un hueco en medio bajo el cual pasa el río Ganges. Sigue y baja al puente de piedra que hay a la izquierda (F3-P13). Bájate y recoge el secreto #3. Avanza de nuevo con la moto por el puente, para llegar a una nueva bifurcación. Da igual el camino que sigas, pues ambos conducen al mismo lugar, una rampa, que al final se transforma en cornisa (F3-P14). Deberás callejear un rato por ella (girando algunas veces) y realizar varios saltos comprometidos (F3-P15) antes de llegar a un lugar

F3-P12

F3-P13



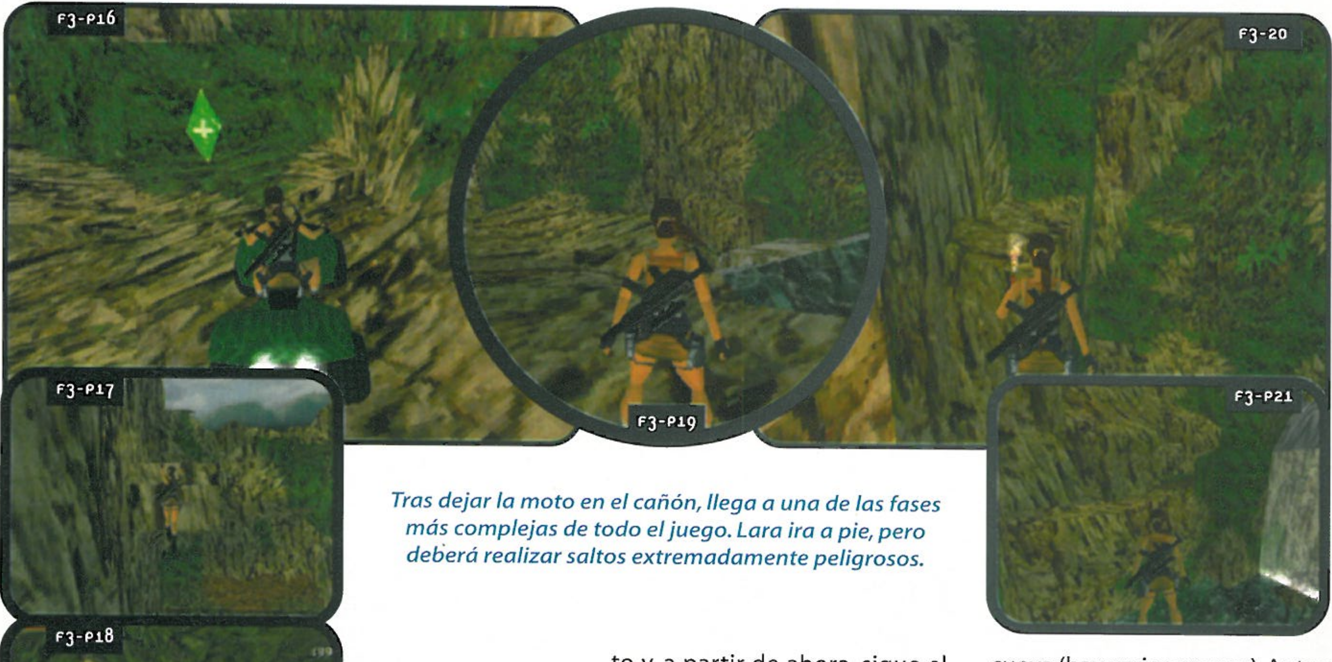
El penúltimo salto con la moto es una auténtica prueba de Fe. Después todavía quedará demostrar por último tu habilidad con la moto.



Secreto 03

A la derecha, en la roca, hay una cornisa con una pequeña cueva a la que hay que entrar a gatas. Dentro está el tercer secreto.





Tras dejar la moto en el cañón, llega a una de las fases más complejas de todo el juego. Lara ira a pie, pero deberá realizar saltos extremadamente peligrosos.

más o menos estable con una Gema de salvar partida (F3-P16). A la izquierda hay una escalera por la que puedes bajar para recoger algunos *items*. Pero lo que realmente debes hacer es saltar con la moto sobre el río hasta el otro lado del cañón. Deja la moto y, a partir de ahora, sigue el camino a pie. Pégate a la pared izquierda y deslízate por la roca. Ahora salta a la plataforma que hay suspendida frente a ti (F3-P17), y de ahí a la siguiente plataforma (una mole de piedra con un hueco en el medio). Debes saltar otra vez, está vez hasta la cornisa de la pared. Avanza hasta el final de la misma y gira hasta quedar enfrentado a la mole de piedra desde la que llegaste, y así intentar recoger el secreto #4. Vuelve por donde has venido y baja hasta la entrada a la cueva (hay varios monos). Antes de llegar a la Gema (F3-P18) gira a la izquierda, a la estancia de la cascada (F3-P19). Baja por la cornisa de la izquierda, saltando a la plataforma que se ve cuando llegues al final (F3-P20). De ahí, a otra más pequeña que se ve en la otra pared, de ésta, a una plataforma inferior y, desde ahí, hasta una grieta situada en el lateral de la roca (F3-P21). Haz eso y lograrás encontrar el secreto #4. Finalmente, tírate al agua, ve a la cascada (F3-P22) y escala hasta encontrar la salida.

La cascada es el objetivo final de este nivel. Una vez dentro, no queda más que escalar la pared para encontrar la salida del mismo.

Secreto 04





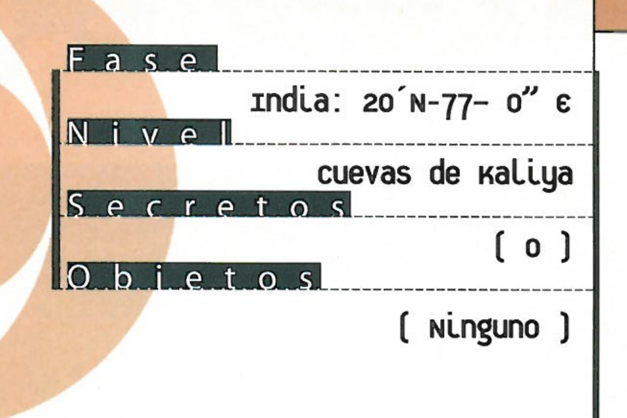
Salta dando la vuelta en el aire, salta de nuevo y, al caer, pulsa acción. Lara quedará colgada de la plataforma que da acceso al secreto.



Secreto 05



Poco más que explicar para llegar hasta él. Serás recompensado con una Gema y alguna munición adicional. Cartuchos y arpones.



Aprende a orientarte en este genial laberinto.

Quizá para mitigar un tanto la complejidad de anteriores niveles, CORE nos propone un enrevesado laberinto de sencilla solución. Pondrá a prueba tu segura capacidad de orientación.





Este nivel no es tan complejo como el resto de las diferentes fases del juego, pues el objetivo principal es el de buscar al enemigo final del juego y acabar con él para recoger la primera Piedra de la tribu Infada. Todo el nivel es un complejo laberinto en el que resulta muy fácil perderse, y en el que para vuestro alivio, no hay ni objetos ni secretos por encontrar. Es como un nivel de adorno, para que no quede reducido a un simple enfrentamiento con el jefe final de la India. Hay muchos más caminos de los que se explican en estas líneas (aunque sólo uno lleva hasta la salida), por eso haremos hincapié en aquello que lleve hasta el final o que, en su defecto, resulte de utilidad. Por ejemplo, y ya que todo el laberinto está sumido en la más absoluta oscuridad, os guiaremos hasta los lugares en que podréis encontrar bengalas y otro tipo de enseres (munición, Gemas, etc.). Nada más empezar te encontrarás con el primer dilema (F4-P1). ¿Izquierda o derecha? El camino correcto es a la derecha, pero es mejor ir primero hacia la izquierda para conseguir unas cuantas bengalas que iluminen el recorrido. Así pues, avanza por la izquierda hasta encontrar un nuevo cruce de caminos (F4-P2). Los

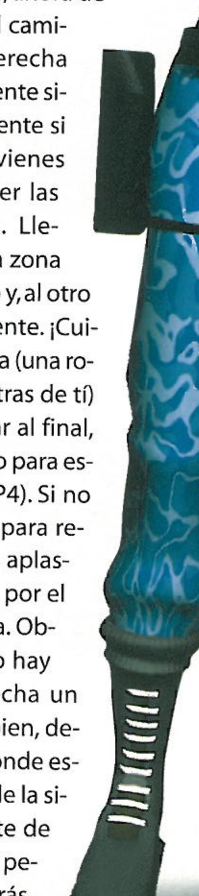
La única dificultad que se puede encontrar en este nivel es la gran similitud de cada uno de sus pasillos, como en todo laberinto.





Las serpientes son los únicos seres vivos que habitan en el laberinto. Además, hay algún que otro bloque, colocado con bastante mala leche, encargado de desorientarnos.

dos de la derecha, como ves, no tienen salida, mientras que el que está frente a ti (escorado un poquillo a la izquierda) no conduce a ningún lugar útil. Así pues, ve por el pasillo de tu izquierda hasta el final, donde no tendrás más remedio que girar a la derecha. Sigue avanzando y déjate caer en el hoyo (F4-P3), lugar en el que encontrarás unas útiles bengalas. Sal del hoyo por el lado derecho y vuelve a la intersección de salida (si no recuerdas cómo, sigue este patrón: izquierda, derecha, izquierda). Así pues, ahora deberás ir por el camino de la derecha (simplemente sigue de frente si es que vienes de recoger las bengalas). Llegarás a una zona de techo bajo y, al otro lado, una pendiente. ¡Cuidado! Deslízate por ella (una roca empezará a rodar tras de tí) y justo antes de llegar al final, salta y sigue corriendo para escapar de la roca (F4-P4). Si no saltas, Lara se parará para recuperarse y la roca le aplastará. Debes continuar por el pasillo de la izquierda. Observarás que al fondo hay una roca y a la derecha un hueco (F4-P5). Pues bien, debes ir hacia el lugar donde está la roca, pero hazlo de la siguiente manera: ponte de espaldas a ella y pega pequeños saltos hacia atrás.



F4-P11

F4-P12

F4-P13



Fase

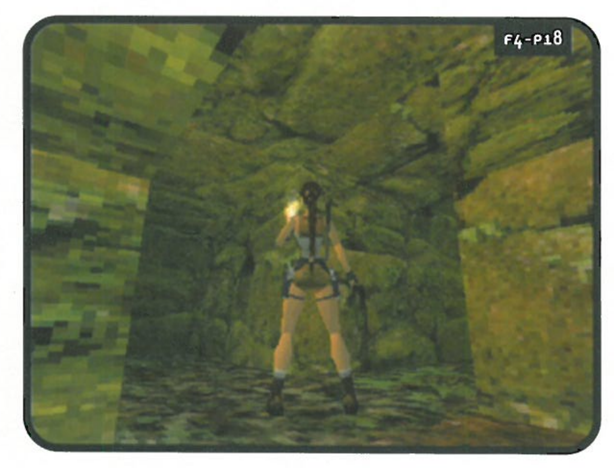
india: 20´N-77- 0" E

Nivel

cuevas de Kaliya

Un lugar tétrico, con mala ventilación y muy poca luz.





Cuando ves que la pantalla empieza a temblar, métete en el hueco que hay en la pared y espera a que la roca pase. Ahora ya tienes el camino despejado. Sube a la plataforma que hay al fondo para entrar en un nuevo sector del laberinto, con paredes de piedra. El nuevo dilema se presenta en forma de tres bifurcaciones (F4-P07). Si vas por el pasillo de la izquierda, no encontrarás más que una serpiente (F4-P08). Si vas por el de la derecha, tienes otras dos opciones para elegir: izquierda, más serpientes (F6-P09); derecha, munición (F6-P10). Si en cambio, te decides por el camino central, harás bien, pues es el camino correcto. Siguiendo dicho pasillo, verás que hay una parte en la que el suelo está más elevado. Ve por ahí y gira a la izquierda. El bloque que tienes frente a ti se puede mover, así que tira de él hacia atrás (F6-P11). Ahora da la vuelta, gira a la derecha y, otra vez, a la derecha. Verás otro bloque en el suelo que también está elevado (F6-P12). Sitúate sobre él y gira a la derecha, sigue el pasillo y gira por la primera a la izquierda (F6-P13), luego por la primera a la derecha (F6-P14) y continúa a la izquierda, izquierda, derecha, derecha y derecha (F4-P15). Si todo ha ido bien (como suponemos) delante de ti debería haber un agujero (F4-P16) por el que te puedes lanzar sin mayores problemas. Avanza todo lo que puedas. Al final tendrás que subir por un bloque de piedra y pasar por una zona de techo bajo (F4-P17) hasta llegar a una nueva bifurcación (F4-P18). Esta vez elige el camino de la izquierda. Avanza por él, dejándote caer por un hueco (F4-P19), para encontrar una curiosa habitación

¿Izquierda o derecha? El eterno dilema.





El final del nivel, además del jefe final, nos tiene reservado una inmensa estancia con diez serpientes y una roca.



con un hueco bastante grande en medio (F4-P20), una Gema sobre éste y una caja de bengalas. Enciende una bengala, descuélgate por el agujero y ¡no te sueltes! Cuando Lara se haya serenado, es el momento de soltar el botón y, por el amor de Dios, no te muevas del sitio. Enciende una bengala para ver una espeluznante escena (F4-P21) en la que la fémina protagonista se encuentra rodeada por cuatro serpientes. No te preocupes, porque en esa posición está perfectamente a salvo. Así pues, y con toda la tranquilidad del mundo, péinate, depílate las piernas, píntate los labios y, finalmente, carga el arma y mata, una a una, a las cuatro serpientes que te rodean. Eso sí, gira sobre el mismo punto si no quieres que te piquen. Verás también que a cada extremo de la habitación hay dos pasillos, y que en uno de ellos hay una roca. Ponte de espaldas a ella y avanza lentamente hasta que la pantalla comienze a temblar. Cuando ocurra esto pega un salto hacia atrás y después otro a la izquierda, para evitar así que la roca te aplaste. No ha pasado el peligro, porque la salida está gobernada por otras seis sedientas serpientes que también deberás eliminar (F4-P22). Cuando lo hayas hecho, baja a traves del pasillo por el que la roca desapareció rodando, y encontrarás otra Gema para salvar la partida y un paquete médico. Sigue avanzando, baja por alguna que otra rampa (F4-P23) y prepárate a enfrentarte al enemigo final de la India, un tipejo algo mal educado que hace magia y lanza misiles (F4-P24). Cuando lance la magia (es como una especie de explosión), lo mejor es estar pegados a la pared. Cuando lanza los misiles (o algo parecido), es preferible correr de una plataforma a otra para que éstos no te alcancen

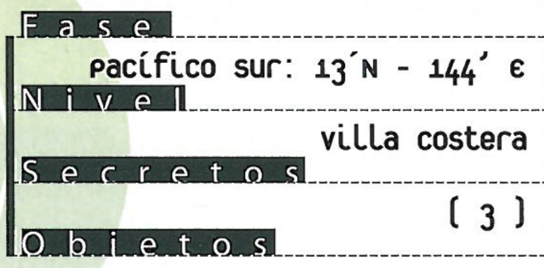


Uno solo de los «misiles» que lanza el jefe final es capaz de acabar con la vida de Lara.

Por ello, por los «misiles», lo mejor será que corras todo lo que puedas mientras le disparas.

(F4-P25). Verás que sobre una de las plataformas hay granadas, pero no te esfuerces, ya que este ser es completamente inmune a ellas. Si tienes la desgracia de que uno de los misiles te alcance, mala suerte, ya que Lara comenzará a arder y no habrá forma de apagarla (F4-P26). Si caes al agua, tres cuartos de lo mismo, pues nada más acceder a la estancia, ésta se transforma en algo parecido a agua hirviendo (o algo peor). Si finalmente consigues acabar con él (F4-P27), no tienes más que alcanzar la plataforma central y recoger la Piedra de la tribu Infada (F4-P28). Antes, si lo deseas, puedes recoger los *items* que hay en la estancia.





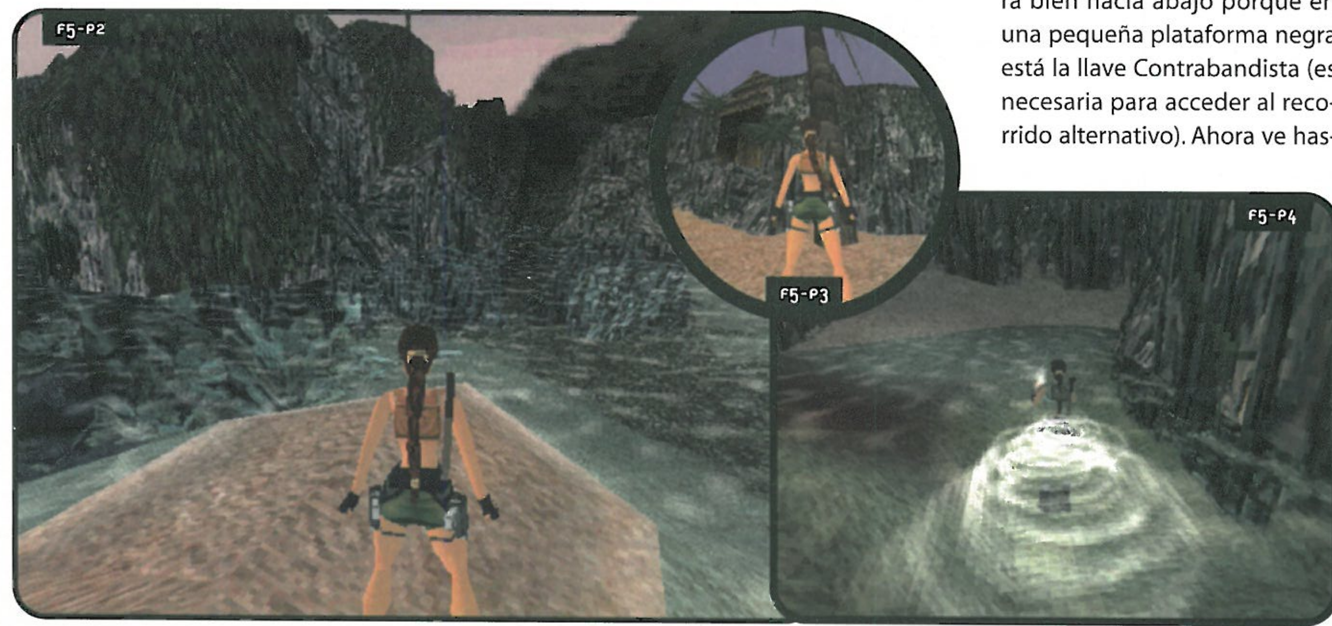
Un exótico nivel con dos caras muy diferentes.

TOMB RAIDER III no deja de mostrarnos más y más sorpresas. Villa Costera es, posiblemente, uno de los niveles más curiosos, pues permite finalizarlo de dos formas completamente diferentes.

Desde este momento, la aventura puede seguir varios caminos. Hemos elegido las Islas del Pacífico Sur por el simple hecho de que es lo primero que marca el mapa, pero nada te impide ir primero a Londres o al desierto de Nevada. Volviendo al nivel que nos ocupa, en Villa Costera hay dos caminos posibles, ambos conducen al final, aunque sólo uno de ellos te permite coger los tres secretos de la fase. El primero lleva a la Villa Costera tras recoger las tres llaves que abren la puerta del poblado. El segundo es una especie de truco que sus programadores han introducido para aquel valiente que ose buscarlo, ya que permite llegar al poblado de la tribu sin necesidad de recoger las tres llaves. Desde ya os advertimos que es un camino realmente difícil y que, debido a su complejidad, trataremos de explicarlo de la mejor manera posible en las siguientes líneas. Empezaremos con el primer camino, el bueno, avisando en el momento justo en que ambos caminos se fusionen. Después vendrá la descripción del recorrido alternativo. Comencemos. Lara está en el agua y necesita salir por algún sitio (no te preocupes, los peces no hacen nada (F5-P1). Gira hacia la derecha y pasa por el lado derecho del islote. Mira bien hacia abajo porque en una pequeña plataforma negra está la llave Contrabandista (es necesaria para acceder al recorrido alternativo). Ahora ve has-



Nada más empezar el nivel se puede encontrar la Llave Contrabandista.



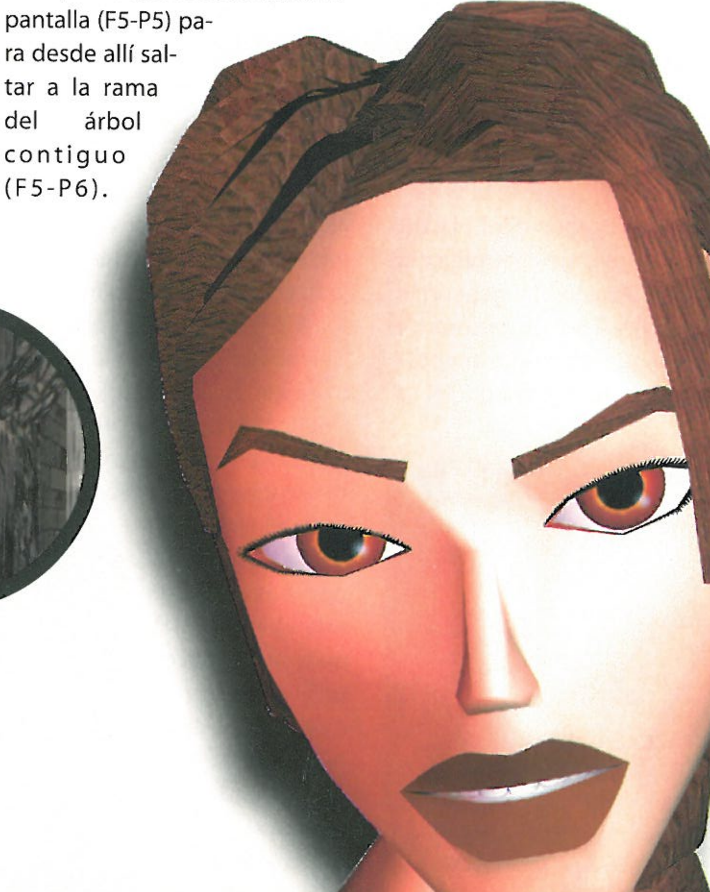


ta el islote playero (F5-P2), para recoger el paquete médico. Si miras bien a los acantilados (frente a la cabaña), verás que hay una plataforma inclinada en medio del agua. Dirígete a ella y desde ésta, salta a una roca plana de los acantilados. Todo esto sirve para encontrar el secreto #1. Ahora es cuando puedes elegir los dos caminos diferentes. Mira en la pantalla (F5-P3) y verás cómo a la izquierda hay una cabaña (este es el camino alternativo). Pues bien, un poquito más abajo, a la derecha, hay una rampa que te lleva directo al camino verdadero. Sigue por éste para llegar a un pequeño lago (F5-P4) y una pared de piedras por la que deberás subir. Un nativo aparecerá para amargarte la vida. Lo sentimos mucho, no tenemos nada contra él, pero no te queda más remedio que fundirlo. En la siguiente charca de arenas movedizas hay varias plataformas que te ayudarán a llegar a la otra orilla. Una vez allí, sube al primero de los árboles que hay a la izquierda (apóyate para ello en la pared de roca). Sube hasta la rama desde el punto que se muestra en la pantalla (F5-P5) para desde allí saltar a la rama del árbol contiguo (F5-P6).

La primera de las piedras de Dragón está en un lugar bastante peligroso. No te preocupes si te lanzas sobre ella, ya que Lara no sufrirá ningún daño.

Allí está la primera Piedra de Dragón. También el secreto #2. Baja a por la Gema (F5-P7) y continúa la senda para llegar a las cataratas (F5-P8). En ésta hay dos entradas, y en el interior la segunda Piedra de Dragón. Cógela y vuelve por las escaleras que hay a la derecha de la catarata (F5-P9). Sube por las siguientes escaleras (F5-P10) para llegar a lo más alto de la cascada. A la izquierda hay una





Fase

pacífico sur: 13´N - 144´ E

Nivel

villa costera

La misión final es la de entrar en el poblado de la tribu.



La tercera de las Piedras de Dragón está en lo alto de la cascada.

Tras recoger las tres piedras de Dragón, deberás introducirlas en las cerraduras correspondientes. Así tendrás acceso al poblado de los nativos.

serie de plataformas que, por un lado, llevan a las llaves donde introducir las Piedras de Dragon y, por otro, al comienzo de la cascada, sobre la que está la tercera Piedra de Dragón (F5-P11). Una vez la hayas cogido, introduce las tres piedras en el lugar correspondiente (F5-P12) para abrir la puerta que da acceso al poblado. Si has decidido seguir el camino alternativo, aquí es donde se unen los caminos de ambos. Ya estás en el poblado. Déjate caer a la zona más baja del poblado y busca un pasillo que lleva a una zona abierta, con arenas movedizas a un lado y un gran árbol con una cabaña encima (F5-P13). La pared que da a las arenas movedizas guarda una manivela que debes activar. Vuelve al poblado y sigue el camino contrario, hasta llegara una zona con muchas cabañas. Pasarás por encima de la reja que se ha cerrado al manipular la manivela (F5-P14). A la izquierda hay una cabaña elevada, y a la derecha dos cabañas más. Detrás de éstas últimas, en un pasillo muy oscuro, está el secreto #3. La cabaña que está en lo alto de árbol está cerrada. Para abrirla, debes buscar una manivela que hay dentro de una de las cabañas que hay detrás (F5-P15). Cuando ya esté abierto, sube, sal por la ventana y salta a la cornisa metálica que hay a la izquierda (F5-P16). Sigue el pasillo y, desde la ventana de la derecha, salta al tejado de la cabaña que hay enfrente. Justo tras ésta hay otra más sobre la que se sitúa una escalera pegada al techo. Agárrate a ella (F5-P17) y llega hasta el final de su recorrido. Al fondo deberías ver una cabaña dentro de la cual hay un interruptor que debes pulsar. Apáñatelas para volver a la cornisa metálica y seguir el pasillo, pero esta vez hacia la izquierda. Activa el interruptor que hay al fondo del pasillo y sigue el camino de las cuchillas. Nada te



Muévete colgado del techo para llegar a la cabaña que guarda la última manivela.

Secreto 01



Si has hecho lo indicado, sonará el aviso que indica que has encontrado el secreto. En la plataforma contigua hay algo de munición.







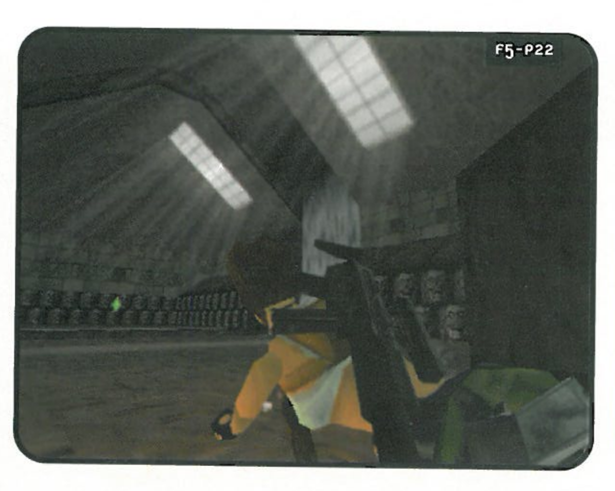
impedirá ya llegar hasta el río y seguir el pasadizo que hay dentro de él hasta la cabaña. Eso sí, ten mucho cuidado con el cocodrilo gigante que te encontrarás (F5-P18). El nivel finalizará.
El camino alternativo es el siguiente. Entra en la cabaña e introduce la Llave Contrabandista en la cerradura para abrir la trampilla. Baja por ella y recoge la gema. Sigue el pasillo, pero teniendo mucho cuidado con los pinchos que salen de las paredes (F5-P19), para llegar a una cueva con una antorcha en lo alto. No te será difícil llegar hasta ella, pero ten cuidado de no caer al agua (está infectada de cocodrilos). Engánchate a las ramas que hay encima de ti (F5-P20) y atraviesa la cueva. Déjate caer sobre una roca plana para, acto seguido, saltar a las rocas llenas de musgo que hay a la derecha. Sube todo lo que puedas para saltar a la plataforma que hay sobre la entrada de la cueva. Agárrate al techo y atraviesa la cueva para dejarte caer sobre el puente de piedra que divide la estancia. Recorre éste hasta el final y gira a la izquierda. Aunque no lo veas, ahí hay una rampa. Salta y deslízate hasta que estés a punto de llegar al final de ésta, en que deberás saltar otra vez. Al fondo a la izquierda deberías ver una escalera con pinchos debajo. Sube por ella, mata al nativo y ve a por la Gema. Ya sólo debes seguir el camino hasta el puente (por las plataformas que hay a la derecha de la cueva). Atravesarás el puente (F5-P21) y llegará a una inmensa estancia con rayos de luz (F5-P22). No pases por el haz de luz. Busca el interruptor que lo desactiva, situado hacia la derecha, y finalmente cruza la estancia para salir por el agujero que está al fondo, y que te llevará directamente al poblado.

No pases por debajo de los rayos de luz si no quieres que los pinchos que hay en el canal se activen.

Secreto 02



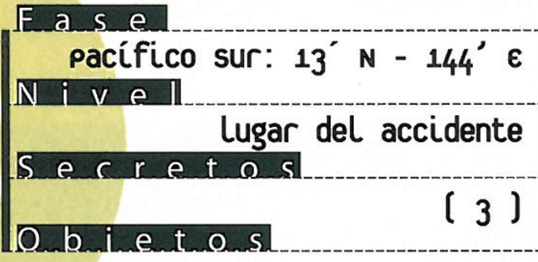
Al final de la rama, sobre ella, hay un hueco en la pared al que puedes encaramarte. Allí está el segundo de los secretos del nivel.



Secreto 03



No hay mucho más que contar. Tan sólo que el secreto está justo detrás del árbol que hay tras las dos cabañas. Cuidado con el nativo.



Llave del Lt. Tuckerman
Llave del comandante Bishop
Mapa

Un terrible accidente en medio de la prehistoria.

No podiamos marcharnos de **TOMB RAIDER III** sin enfrentarnos al ya épico T-Rex. Los velocirraptores serán nuestros grandes enemigos, aunque por fin contaremos con algo de ayuda de los humanos.

Tras la secuencia de introducción (F6-P1), en que Lara habla con el «único» superviviente del accidente aéreo, te encuentras en la cabaña, con un extraño mapa que indica cómo atravesar el lago de arenas movedizas que hay justo al lado (F6-P2). Cuando te dispongas a superar el lago, fíjate bien en el mapa para saber dónde pisar y, de paso, intenta obtener referencias diferentes para localizar cada plataforma, ya que las distancias no están muy bien representadas en el mapa. Eso sí, cuando vayas a realizar el último salto, recuerda recoger el secreto #1. Si ya has logrado llegar hasta el otro lado de la orilla, atraviesa la densa vegetación existente y, eso sí, ten mucho cuidado porque los enemigos a partir de ahora ya no serán tan buenos contigo. Acostúmbrate a luchar con los temidos velocirraptores (F6-P3). Baja por el pasaje de la derecha, atravesando el agua, y escala por la pared de piedra para acceder a un nuevo área del nivel. Una nuevo velocirraptor aparecerá para atacarte (con cinco cartuchos de escopeta te bastará para acabar con él). Ante ti debería estar el famoso avión que se estrelló (F6-P4) y, por tanto, el grueso del nivel. Continúa por el pasaje de la derecha hasta llegar al gran árbol (F6-P5), tras el cual se esconde un pasaje secreto que deberás iluminar con una bengala. Baja por él para llegar a una estancia con un velocirraptor y un hombre, ambos muertos, y algunos *items*. Por cierto, los pequeños *compis*



F6-P8

F6-P9

F6-P10

F6-P11

F6-P12

(F6-P6) aparecerán para incordiarte un poquillo (pero tampoco hacen mucho daño, y además dan bastante pena cuando mueren). Bueno, a lo nuestro. Activa los dos interruptores para volver a abrir la salida de la estancia y regresar a la pantalla del árbol. Súbete al montículo que hay a la derecha y observa. Dos hombre masacran a tiros a un velocirraptor. Al fondo hay una cascada y, a la izquierda de ésta, una entrada (P6-F7). Ve hacia allá y no te preocupes por los hombres, no te harán nada a menos que tú les ataques a ellos. Es más, te ayudarán a acabar con los velocirraptores. Una vez hayas atravesado el pasillo, llegarás a una nueva estancia con otro árbol gigante y un pequeño riachuelo (F6-P8). Mata al velocirraptor que hay en las ramas, escala por las rocas que hay a la derecha (tendrás que subir por las ramas que hay en una de ellas) y, cuando no puedas subir más, salta hacia atrás. Caerás sobre una rampa de la que deberás saltar de nuevo inmediatamente para caer en la rama del árbol (F6-P9). Deberás subir a la rama más alta, y para ello deberás apoyarte en las rocas que hay en la pared (busca una plataforma plana e intenta subir por allí). Cuando estés arriba, otro raptor más te estará esperando. Habrás comprobado que el río está infectado de pirañas y que el puente está roto. Si no lo has comprobado, ya te decimos que no se puede cruzar, a no ser que les des algo a las pirañas para entretenerse, como el raptor que está colgado justo frente a ti (F6-P10). Recuerda coger el secreto #2. Lánzate al agua y activa la palanca (F6-P11). Sube de nuevo al árbol. Para bajar hasta la puerta que hay al otro lado del ria-

F6-P13

F6-P14



El objetivo final del nivel es el interior de la aeronave.



chuelo, deberás subir a la rama más alta (donde estaba el secreto #2) y desde allí saltar a las rocas que hay a la izquierda de la cascada. Una vez allí no deberías tener mayores problemas para bajar. La siguiente estancia, además de estar infectada de velocirraptorres, (F6-P12) está bastante oscura. Si enciendes una bengala y la exploras, verás que hay tres interruptores. Deberás pulsarlos todos, pero hazlo de uno en uno ya que irán apareciendo velocirraptores progresivamente. Cuando hayas pulsado los tres interruptores, podrás acceder a la estancia superior, donde recogerás la llave de Lt. Tuckerman (F6-P13). Reza una oración por él de paso, pero no te extiendas demasiado porque otros dos raptores esperan para la merienda. Vuelve a la estancia del avión y busca una entrada que hay a la izquierda del morro del mismo (F6-P14). Déjate caer por ella y vuelve a subir para aparecer en otra cueva de grandes dimensiones con un hombre y varios velocirraptores (F6-P15). Puedes matarlos a todos ellos, pero es muy posible que más tarde te ayuden. Así pues, intenta evitarlos. Avanza por la cueva hasta llegar a una especie de nido (F6-P16) en la que descansa, suponemos, el Comandante Bishop. Aprovecha para coger su llave y sal corriendo, porque lo siguiente es el famoso T-Rex (F6-P17). Sí, sí, es eso que retumba por el fondo. Intenta arrastrarlo hasta el hombre y los velocirraptores, ya que ellos harán gran parte del trabajo de exterminación del bicho. Ahora busca en la cueva una antorcha encendida y una puerta, que debería estar abierta (F6-P18). Dentro hay una palanca y otra puerta cerrada. Pulsa la palanca y ve al lado opuesto de la cueva. Verás otra antorcha y otra puerta con palanca dentro (F6-P19). Si la pulsas, la puerta que estaba cerrada se abrirá, con lo que podrás salir de una vez por todas de la cueva, por el camino por el que habías venido. Antes, puedes recoger el secreto #3. En el costado derecho del avión, justo al lado de árbol, hay un pequeño montículo de tierra que permite subir a una plataforma en la pared (F6-P20). De ahí lánzate a una segunda plataforma para, desde ésta, agarrarte a la rama del árbol y llegar hasta él (F6-P21).



Las antorchas se irán encendiendo progresivamente para indicar la puerta a la que debemos acudir.

Secreto 01



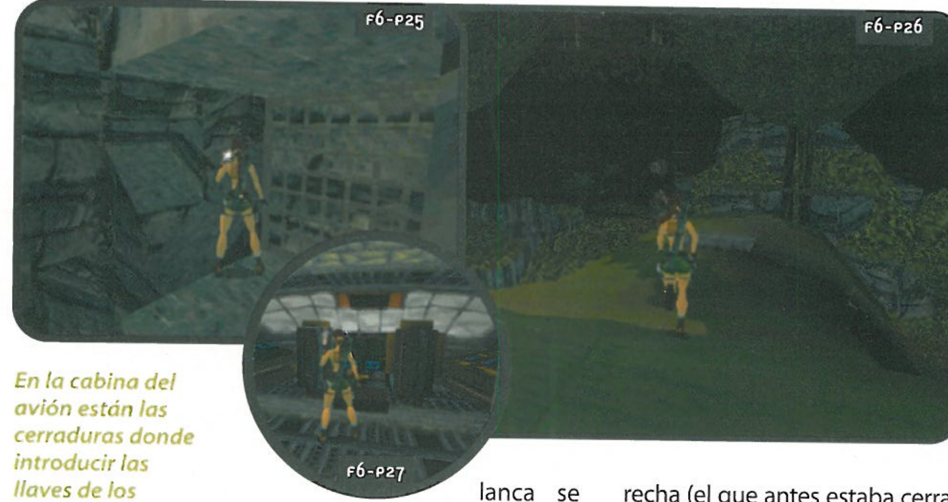
En la última de las plataformas, dentro del fango, encara la esquina de las paredes de piedra. En el hueco está el secreto.



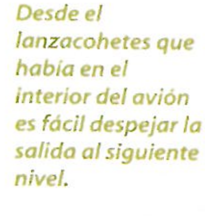
Aunque parece complicado subir a lo alto del avión, sólo es necesario buscar el lugar correcto.



Una vez en la rama, busca una escalera para subir y, ya arriba, una nueva rama por la que agarrarte y avanzar hasta una altura considerable. Cuando aparezca la imagen que se muestra en la pantalla (F6-P22), sitúate cerca del límite y déjate caer. Una vez abajo verás una escalera por la que puedes bajar, continuando hacia la izquierda y subiendo más tarde para llegar a una cueva de techo bajo (F6-P23). Al final del pasillo hay una estancia con una escalera en el techo. Agárrate a ella y continúa hasta la siguiente habitación (F6-P23). Al fondo hay una primera palanca a la que en principio no se puede llegar (la escalera que hay en el techo no llega hasta allí). Baja a la plataforma que hay justo debajo de ti y activa una segunda palanca que hay a la derecha. Una secuencia muestra cómo el camino hacia la primera palanca se despeja (F6-P24). Agárrate al techo y activa la primera palanca. Ahora deberás volver para desactivar la segunda palanca, pero deberás hacerlo por medio de los bloques de piedra que hay en la habitación. Sigue el nuevo camino que queda abierto por la escalera del techo hasta que éste llegue a su fin. Mira a la derecha y verás una pared por la que puedes bajar. Baja por ella y, cuando estés abajo, salta hacia atrás. Caerás en la plataforma que alberga la tercera palanca. Actívala, sube por la misma pared, métete en el cuartucho que hay a la derecha (el que antes estaba cerrado) y vuelve al comienzo de la habitación para, esta vez sí, recorrer todo el camino de nuevo hasta la salida. Desde allí ya nada te impide saltar hasta el avión (F6-P26) y entrar en él (F6-P27). Introduce las llaves para activar el sistema de alimentación de la aeronave y baja a las bodegas. Busca un interruptor que hay en una de las paredes y actívalo. Esto hará que el lanzacohetes que hay en la bodega salga al exterior del avión. Sitúate a los mandos de éste (F6-P28) y, además de repeler los velocirraptores, destroza las paredes que hay al fondo, a la izquierda. Ve hacia las paredes que destrozaste con el lanzacohetes, saltando el río.



En la cabina del avión están las cerraduras donde introducir las llaves de los militares. Esto hará que el sistema de alimentación del avión se active.



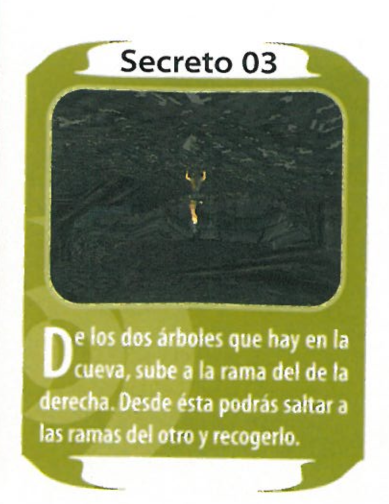
Desde el lanzacohetes que había en el interior del avión es fácil despejar la salida al siguiente nivel.





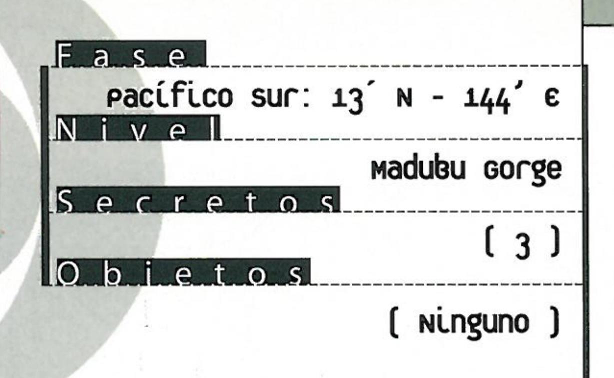
Secreto 02

Debes subir a la rama más alta del árbol. Para eso, colócate como se muestra en la pantalla y salta. Arriba encontrarás algo de munición.



Secreto 03

De los dos árboles que hay en la cueva, sube a la rama del de la derecha. Desde ésta podrás saltar a las ramas del otro y recogerlo.



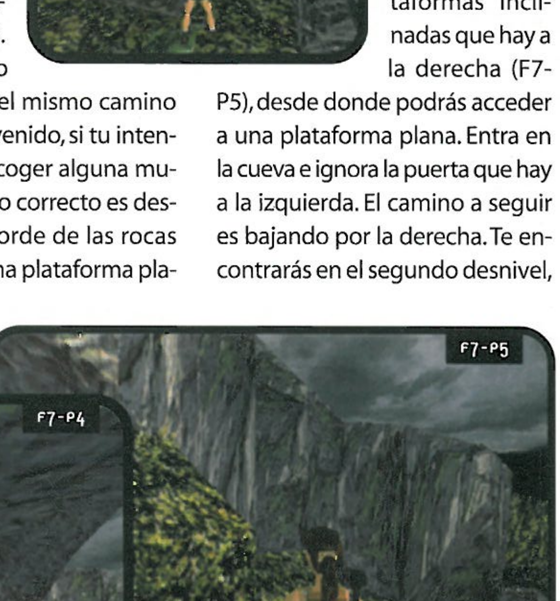
Baja con el Kayak por el revuelto río Gorge.

Si quieres mantener unas manos firmes y bien entrenadas, no tienes más que jugar a este séptimo nivel de **TOMB RAIDER III**. Eso sí, ten el Reflex a mano para cuando logres tus objetivos.

Algo muy excitante te espera en este nivel, y más si nunca en tu vida has sentido la experiencia de manejar un frágil Kayak por las turbulentas aguas del río. Pero no adelantemos acontecimientos, porque aún quedan cosas por hacer antes de ponerse a los mandos del bote. Por ejemplo, explorar la estancia en la que te encuentras (F7-P1) y matar a la bandada de murciélagos y el dragón que te atacan. Ve al extremo opuesto y baja por los pilares que hay en la pared de rocas (F7-P2) para saltar a la plataforma que hay en medio del río y, desde allí, encaramarte a las rocas del otro lado del río. Desplázate hacia la derecha (con Lara colgada del borde) hasta poder subir a una plataforma que está algo menos inclinada. Deberás descolgarte otra vez por la plataforma contigua para subir de nuevo algo más a la derecha. Allí, detrás de uno de los pilares, hay una manivela que puedes accionar (F7-P3). Vuelve al punto de partida por el mismo camino por el que has venido, si tu intención es la de recoger alguna munición. El camino correcto es deslizarte por el borde de las rocas hasta llegar a una plataforma plana que hay. Sube a ella y mira arriba, verás que las rocas que hay justo sobre ti tienen matorrales. Así pues, ya sabes, agárrate a ella y atraviesa el río Gorge (F7-P4) para llegar al otro lado, donde deberás descolgarte para pasar por el lateral de la grieta. Salta a las plataformas inclinadas que hay a la derecha (F7-P5), desde donde podrás acceder a una plataforma plana. Entra en la cueva e ignora la puerta que hay a la izquierda. El camino a seguir es bajando por la derecha. Te encontrarás en el segundo desnivel,

El salto al pilar central no es muy complicado, pero es necesario ajustar mucho si no se desea perder una vida rápidamente.

F7-P1



F7-P2

F7-P3

F7-P4



F7-P6

F7-P7

F7-P10

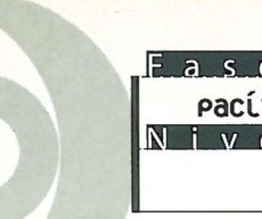
F7-P8

F7-P11

F7-P9

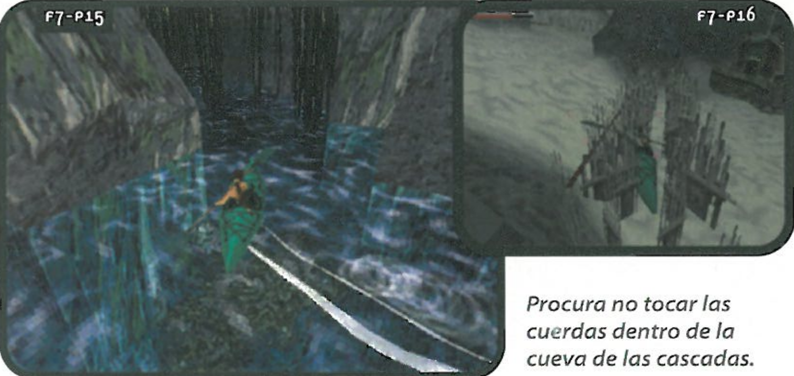
con una serie de pinchos (F7-P6). Para que no te hagan daño, encarámate a la pared y baja lentamente por ésta hasta llegar al fondo. Continúa por el hueco que hay a la derecha, el que tiene el techo bajo. Ten cuidado con el dragón y su veneno. Sigue el pasaje hasta el final (atravesando el puente) para recoger la Gema que hay en lo alto de un puente de piedra (F7-P7). Vuelve y continúa por el camino que habías dejado sin explorar. Al fondo, en un pequeño hueco, encontrarás la manivela que abre la puerta que estaba cerrada. Vuelve hasta ésta (puedes subir por las paredes, como hiciste el venir). Al pasar la puerta verás que a la izquierda hay una cascada (F7-P08). Ve en busca del secreto #1. Tras recoger la Gema (coge carrerilla y salta sobre ella para encaramarte al siguiente pilar), sigue de frente para bajar por la rampa de la derecha y llegar a una pequeña estancia con una Gema. Cuélgate de las lianas del techo para llegar hasta ella, y una vez la hayas recogido, utiliza las mismas lianas (pero





Controlar el Kayak es una experiencia agotadora.



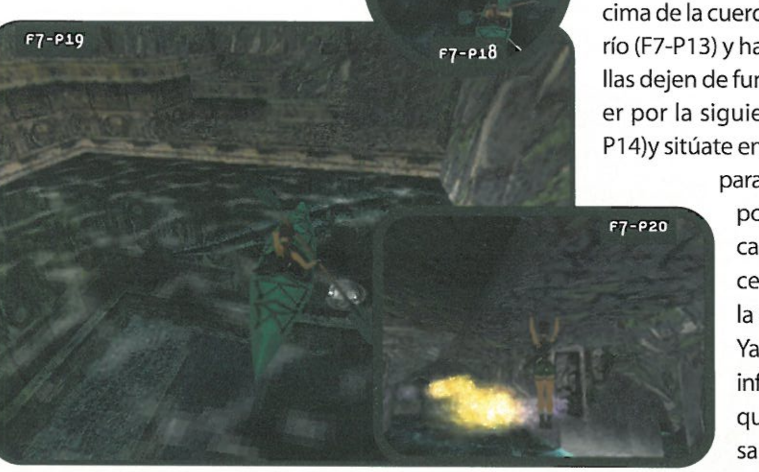


Procura no tocar las cuerdas dentro de la cueva de las cascadas.

en la posición opuesta) para llegar a lo alto de la cueva, donde se encuentra la salida. Tras pasar por una zona de techo bajo, deberías llegar a un lugar parecido al de la pantalla (F7-P09). Salta a la pared/escalera de enfrente y escala por ella. Cuando estés arriba, no olvides recoger el secreto #2. Si has recogido el secreto, vuelve situándote sobre la plataforma de rejas roja, y saltando hasta el pilar que hay justo enfrente, como se muestra en la pantalla (F7-P10). La siguiente estancia (F7-P11) guarda el kayak (por fin), una puerta de caña, una palanca sumergida y dos cocodrilos. Acaba con los cocodrilos antes de lanzarte al agua para activar la palanca. Una vez hecho esto, la puerta se abrirá y podrás empezar a disfrutar con el Kayak (F7-P12) por los rápidos del río Gorge. Antes, si quieres, práctica un poco con el Kayak, aprendiendo cómo responde a nuestras instrucciones. Nada más salir de la cueva, a la derecha del lago, hay una Gema de grabar partida que puedes intentar coger (deberás luchar mucho contra el río). El camino a seguir, en cambio, es por la cascada que hay frente a ti. Baja por ella con cuidado de no chocarte con la roca que hay al fondo. SIgue avanzando y comenzarás a oir el sonido de las cuchillas. Si intentas pasar por allí perderás gran cantidad de energía, así que ve al lado contrario para pasar por encima de la cuerda que atraviesa el río (F7-P13) y hacer que las cuchillas dejen de funcionar. Déjate caer por la siguiente cascada (F7-P14)y sitúate en la pared derecha para evitar ser tragado por la siguiente cascada y así poder acceder a la cueva de la derecha (F7-P15). Ya dentro, ésta está infectada de pinchos que aparecen al pasar sobre las cuerdas (F7-P16), así pues, evita pasar por encima de ellas. Si todo va bien, al llegar al final te encontrarás en una estancia con un tapón gigante en el centro (F7-P17). Ve contra corriente por un pasillo que hay a la izquierda (F7-P18) para recoger el secreto #3. Vuelve a la estancia del tapón y sube por la cascada. A la izquierda deberías encontrar una habitación con un cocodrilo (F7-P19). Aléjate todo lo que puedas de él, lánzate al agua y ve, por fin, a tierra firme. Desde arriba podrás matarlo sin problemas (cuidado con el dragón). Sal por la puerta y engánchate al techo para pasar con mucho cuidado por al lado de las estatuas que sueltan fuego (F7-

F7-P17

F7-P18





En la cascada se advierte un hueco dentro del cual está el primer secreto. Hay algo de munición y una Gema en el pasaje de la derecha.

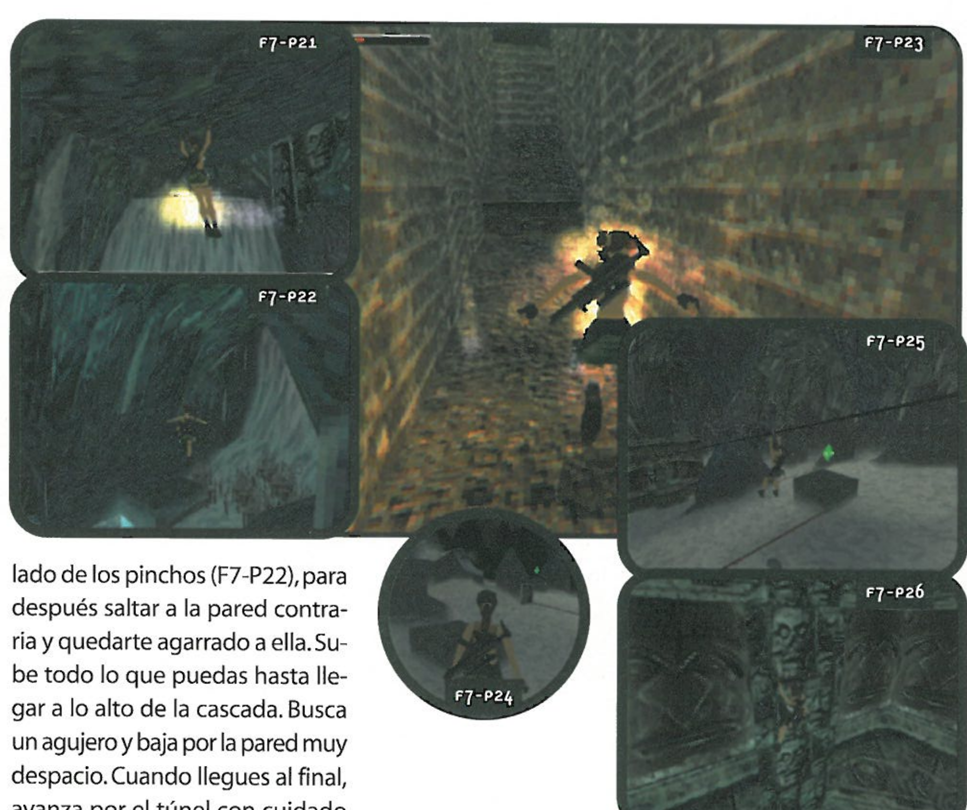




Secreto 02



Colócate de espaldas a la plataforma inclinada y salta hacia atrás para caer por ella y quedar enganchado. Desde allí ve a la cabaña.

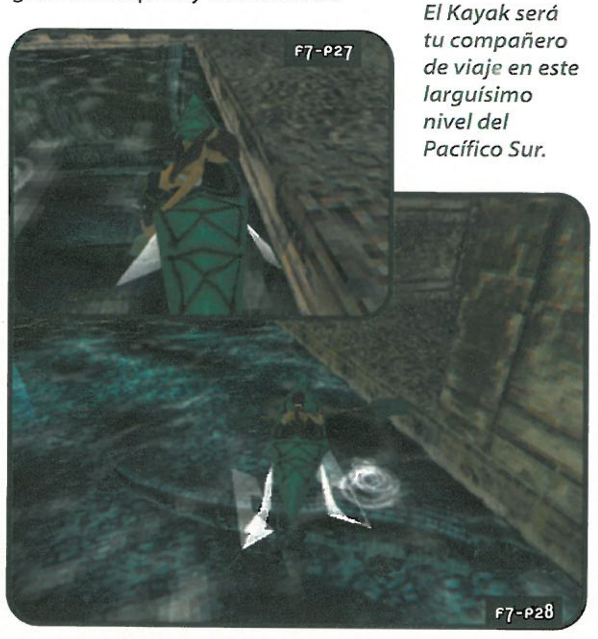


P20). Como te habrás dado cuenta, estás en la habitación del tapón, y tu objetivo son las plataformas de piedra que hay al fondo. Una vez allí no deberías tener ningún problema para saltar hasta la otra plataforma y entrar en la cueva en la que estaba el tercer secreto. Sube por la pared de la derecha para encontrar un trozo de techo al que puedes encaramarte. Atraviesa la estancia con cuidado de no morir abrasado (F7-P21). Cuando no puedas avanzar más, ve hacia la izquierda para entrar en un túnel con algo de munición escondida. Pero sigue por la derecha para continuar el nivel. Avanza y salta a la plataforma que hay justo al lado de los pinchos (F7-P22), para después saltar a la pared contraria y quedarte agarrado a ella. Sube todo lo que puedas hasta llegar a lo alto de la cascada. Busca un agujero y baja por la pared muy despacio. Cuando llegues al final, avanza por el túnel con cuidado de no ser alcanzado por la roca que sale (inténtalo subiéndote a la pared por la que has bajado). Sigue avanzando y prepárate porque una segunda roca aparecerá rodando (quédate agachado, pegado a la esquina y no te alcanzará). Hay una tercera roca que deberás evitar saltando rápidamente hacia la entrada que hay a la izquierda. Salta las llamas (F7-P23) y esquiva la cuarta roca agachándote. Cuando hayas vuelto al río, salta a la plataforma de la derecha y escala la pared para llegar a la siguiente roca. Entra por el pequeño hueco que hay y, a la salida (F7-P24), prepárate para saltar de plataforma en plataforma hasta llegar a la tirolina (F7-P25). No es difícil, así que te dejamos que lo hagas tú. Caerás dentro de una pequeña construcción de piedra. Sube por la pared de las caras (F7-P26) y activa el interruptor de la izquierda. Vuelve a por el Kayak (F7-P27) por un hueco que hay al fondo del pasillo. Ve hasta el «desagüe» y baja por él con mucho cuidado. Ya abajo (F7-P28), abandona el Kayak, mata al cocodrilo, activa la palanca del fondo y sal.

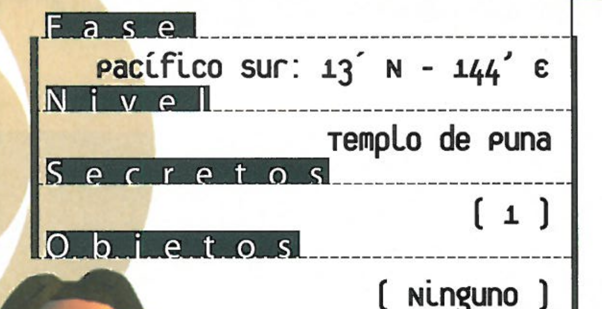
Secreto 03



El último de los secretos está al final del pasillo, justo detrás de la cascada. Rema muy fuerte para conseguir llegar hasta la Gema.



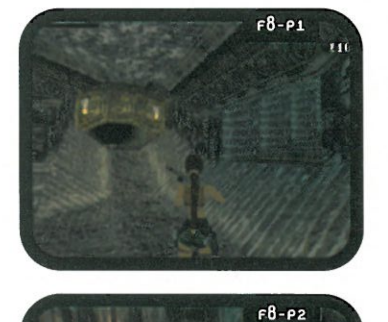
El Kayak será tu compañero de viaje en este larguísimo nivel del Pacífico Sur.

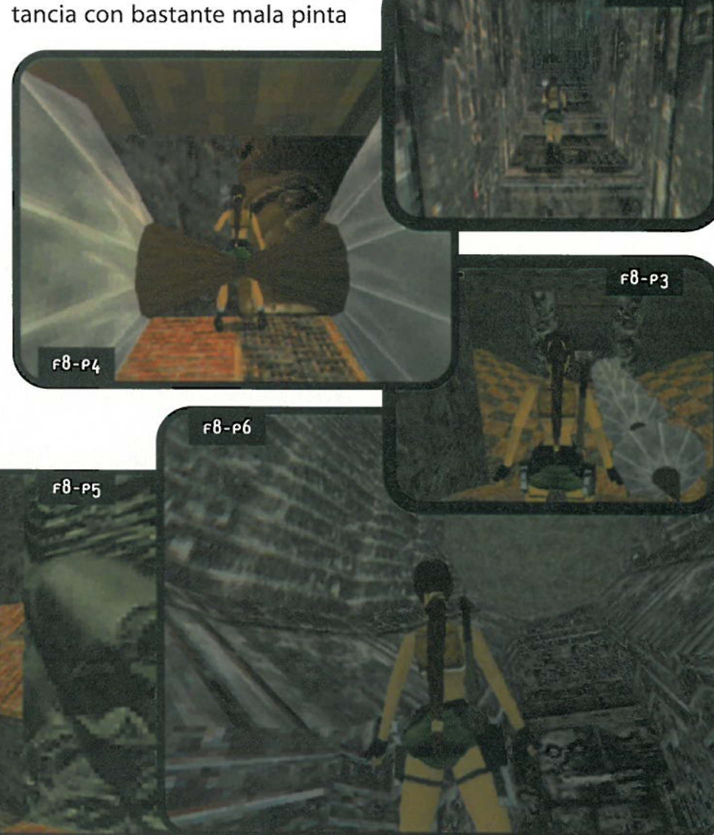


Emula al Dr. Jones en su escena más inolvidable.

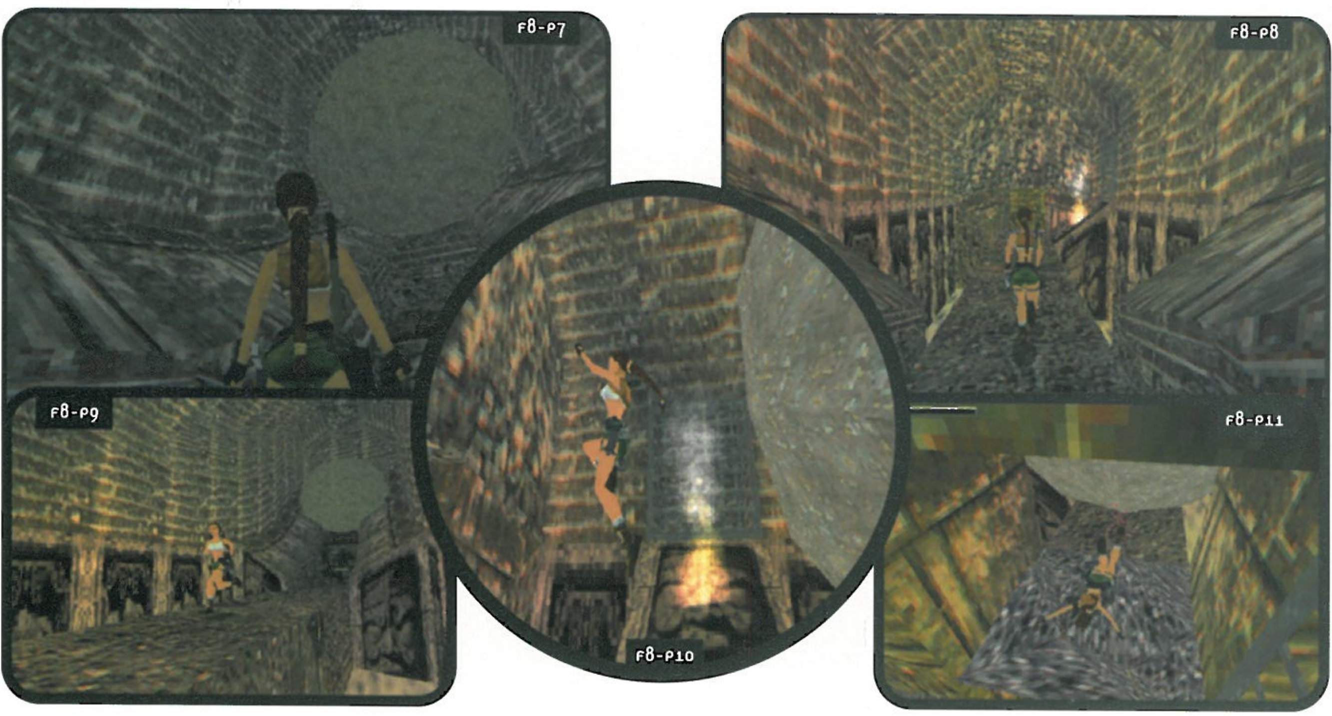
Un corto y sencillo nivel de tránsito, que te llevará hasta el jefe final de las Islas del Pacífico Sur. Un peligroso ser capaz de acabar con Lara de un sólo disparo.

El último nivel del Pacífico Sur es mucho menos complejo que el resto (sobre todo comparado con el último), y su longitud, de igual forma, también es bastante menor. Además, sólo hay que buscar un secreto. No ha habido ninguna secuencia entre el nivel anterior y éste, así que, de golpe, te encuentras en un extraño pasillo (F8-P1) con unos nativos lanzándote dardos envenenados. Reacciona rápido si no quieres que el veneno comience a mermar tus fuerzas peligrosamente. A tu izquierda tienes un pasillo que lleva al enemigo final del nivel (todavía queda un ratillo para llegar a él) y, al fondo, un pasillo con una inmensa roca en lo alto. Por el momento, sube por las escaleras de la derecha, por donde bajaban los nativos, hasta llegar a unas nuevas escaleras (F8-P2), aunque esta vez algo más estrechas. Pasa por un pequeño hueco que hay al final de éstas, para llegar a una estancia con bastante mala pinta



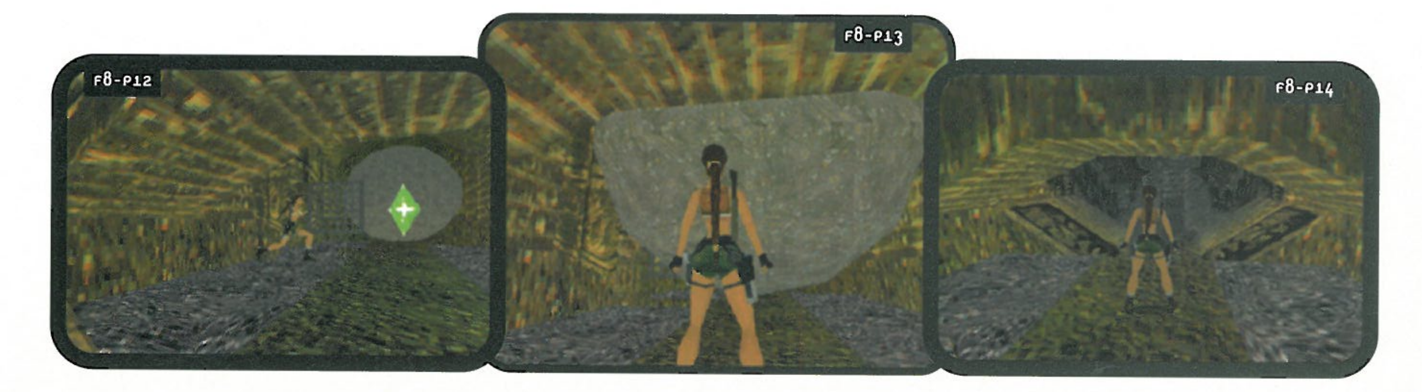






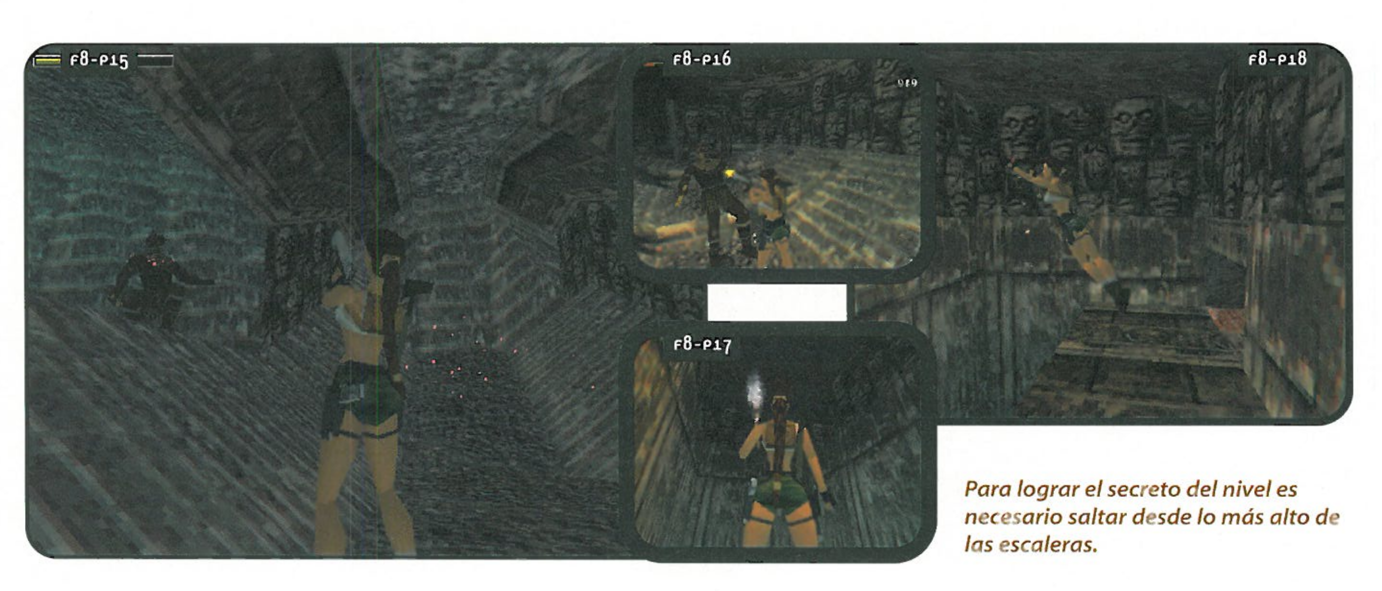
(F8-P3). Ni que decir tiene que rozar sólo una de esas, significa estar casi muerto. Debes activar los cuatro interruptores que abren la salida de esta estancia sin que los rodamientos te toquen. El truco está en colocarse en el sitio justo, como se muestra en la pantalla (F8-P4), esperar a que pasen, activar el interruptor y volver a colocarse en el lugar seguro (fíjate en las baldosas del suelo para situarte bien). Luego vas a por el segundo interruptor y ya está. El problema ahora es ir al otro extremo de la habitación para activar los dos interruptores restantes. No intentes pasar por encima de los rodamientos porque te matarán. Es mejor que te ayudes de la plataforma inclinada por la que bajaste para coger mayor altura y no dañarte, como se muestra en la pantalla (F8-P5). Una vez hayas activado todos los interruptores, busca la salida para llegar a la siguiente trampa. Una pequeña estancia a la que Lara debe bajar y cuyo techo, lleno de pinchos, baja rápidamente (F8-P6). Para evitar morir de esa forma tan trágica, debes activar los tres interruptores que hay, con lo que el techo seguirá bajando, pero por lo menos podrás salir dignamente por la puerta de la estancia. El siguiente problema es algo más serio. Una gigantesca bola con ganas de aplastarnos (F8-P7). Justo debajo de ella hay una palanca que abre la puerta situada en el lado opuesto a la bola. No te preocupes, porque al activar la palanca la roca no empieza a rodar todavía. Empieza a correr (F8-P8) y, tras unos instantes, la roca comenzará a rodar detrás de ti (F8-P9). Salta un poquillo antes de lle-

El tramo final del nivel, además del primer y único secreto, esconde la presencia de dos inmensas rocas gigantes. Esquivarlas es cuestión de práctica.





Los nativos no dejarán de lanzarte dardos envenenados.



Para lograr el secreto del nivel es necesario saltar desde lo más alto de las escaleras.

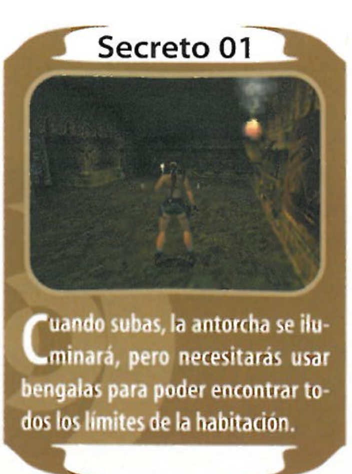
gar a la puerta (F8-P10), de manera que caigas justo en el hueco de la misma. Si no saltas en el momento justo, te puede ocurrir lo que aparece en la imagen (F8-P11). Sigue corriendo, para entrar en una segunda estancia con una Gema y ¡otra bola! (F8-P12). Gira a la derecha nada más entrar y salta para evitar ser aplastado. Tienes que caer en el carril central de la estancia, ya que los laterales son poco consistentes y, bajo ellos, sólo espera la muerte. Si estás vivo, observa la bola y descansa (F8-P13) para darte la vuelta (F8-P14) y esperar lo peor. No te preocupes. Eso que ves delante es el mismo lugar desde el que comenzaste el nivel, hace unos minutos, sólo que ahora hay unos cuantos nativos más (F8-P15) y la puerta que da acceso al enemigo final del Pacífico Sur, está abierta de par en par (F8-P16). Acaba con los pocos nativos que queden en el interior de la cueva y lánzate en busca del secreto del nivel. Ve a las escaleras por las que subiste nada más empezar el nivel, las que después desembocaban en un pequeño hueco que daba acceso a la estancia de los rodamientos. Fíjate en la parte alta del extremo opuesto del pasillo (F8-P17). Verás que hay un pequeño hueco en la pared que da acceso al secreto. Sube las escaleras y salta hacia la pared (F8-P18) para quedarte agarrado a ella. Desplázate hacia la izquierda sin soltarte (F8-P19) y, cuando llegues a la altura del hue-

Una vez te hayas encaramado a la pared, no tienes más que desplazarte hacia la izquierda hasta encontrar la entrada a una pequeña estancia.



Eso que se ve encima de Lara es la antorcha que se enciende cuando descubres el secreto.

Secreto 01



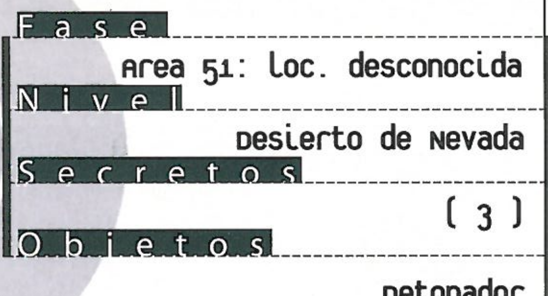
Cuando subas, la antorcha se iluminará, pero necesitarás usar bengalas para poder encontrar todos los límites de la habitación.

co (F8-P20) sube. Habrás encontrado el secreto #1. Deslízate por la rampa (F8-P21) y échale un vistazo al panorama que se presenta (F8-P22). Graba la partida si tienes alguna Gema y acércate a la silla que hay al fondo. Cuando estés a su lado, ésta se girará presentándote al individuo que debes eliminar. Por cierto, se nos ha olvidado decirte que no te acerques tanto o te pasará lo de la pantalla (F8-P23). Lo sentimos mucho. Vuelve a cargar la partida (esperamos que nos hicieses caso cuando te dijimos que grabases) e intentemos una nueva táctica. Si le disparas estando la silla de espaldas (F8-P24), no conseguirás absolutamente nada, así que te recomendamos que te acerques a él y, cuando se esté dando la vuelta, salta hacia un lado antes de que el rayo te alcance (F8-P25). Si lo hace, como ya habrás comprobado, morirás al instante. Tras asestarle unos cuantos disparos, te lanzará un dragón (F8-P26) que deberás eliminar rápidamente y, a ser posible, evitando que el veneno de éste te alcance (si lo hace, toma un paquete médico para contrarrestarlo). Después de eliminar al dragón, volverá a dispararte con el rayo unas cuantas veces más. Acierta sobre él mientras saltas de un extremo a otro y tras muy poco tiempo, morirá definitivamente (F8-P27). Además lo hará de una forma bastante espectacular, como todos los jefes finales en **Tomb Raider III**. Recoge la piedra en cuestión (F8-P28) y prepárate a pasar calor en las extremas temperaturas del desierto de Nevada (bastante curioso el nombrecito).



Acabar con el enemigo final es una cuestion de paciencia. Para esquivar su rayo debes saltar constantemente de un lado a otro de la estancia, mientras le disparas. Eso sí, ten mucho cuidado con el dragón, que puede minar tu barra de energía.




Fase
Area 51: Loc. desconocida
Nivel
Desierto de Nevada
Secretos
(3)
Objetos
Detonador
Tarjeta Acceso al Generador

Buscando la base militar en medio del desierto.

La presencia de cazas del ejército le hace suponer a Lara que el famoso Area 51 está más cerca que nunca. Entrar dentro del complejo militar puede ser, nunca mejor dicho, muy complejo.

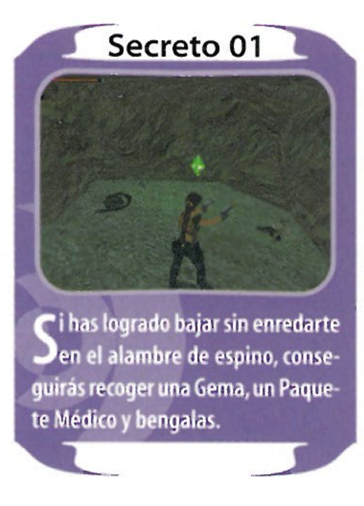
El desierto de Nevada os deslumbrará por la gran cantidad de luz que ilumina cada una de sus estancias. Después de tanto pasaje tétrico y oscuro, no viene nada mal un poquillo de vidilla en los abiertos lugares del desierto de Nevada. Lo primero que debes hacer nada más empezar el nivel es acabar con los buitres que merodean por el lugar. Así, más tarde, cuando estés en las alturas, no te molestarán. Por cierto, ten mucho cuidado con las serpientes porque se esconden detrás de cualquier matorral. Dirígete hacia la charca que hay detrás del bloque de piedra y entra por un corredor que hay justo detrás. Cuando llegues al final, sube y observa la situación. Si te dejas caer por la rampa, tendrás acceso al secreto #1. Si sigues de frente, continuarás con la resolución normal de la fase. Si vas a por el secreto, no te dejes caer por la rampa. Mejor salta a la siguiente plataforma y baja por el segundo hueco. Para salir, necesitarás mover una de las paredes. Ya de vuelta a la senda original, llegarás a lo alto del cañón, donde podrás asistir a la primera presencia militar del nivel (F9-P1). No es necesario pensar demasiado para saber que te mueves cerca de una base militar. Sitúate al borde de la plataforma y salta a la cornisa que hay justo enfrente (F9-P2). Mata una serpiente que hay al final, y después salta a la cornisa que hay justo enfrente. Cuando el camino llegue a su fin, mira hacia abajo. Hay una plataforma sobre la que puedes saltar. Desde ésta podrás saltar hasta el bloque de piedra que hay justo enfrente (F9-P3). Una vez arriba, mata a la serpiente y lánzate sin miedo por el hueco que hay en la construcción metálica. Abajo no hay más que agua blandita. Bucea hasta llegar a una salida al otro lado del túnel. Gira a la derecha (F9-P4) y salta sobre la plataforma que tienes justo enfrente.

La mayor dificultad de este nivel radica en la gran cantidad de precipicios existentes. Al menos, en el fondo encontraremos la siempre bienvenida agua blandita, que amortiguará las caídas.

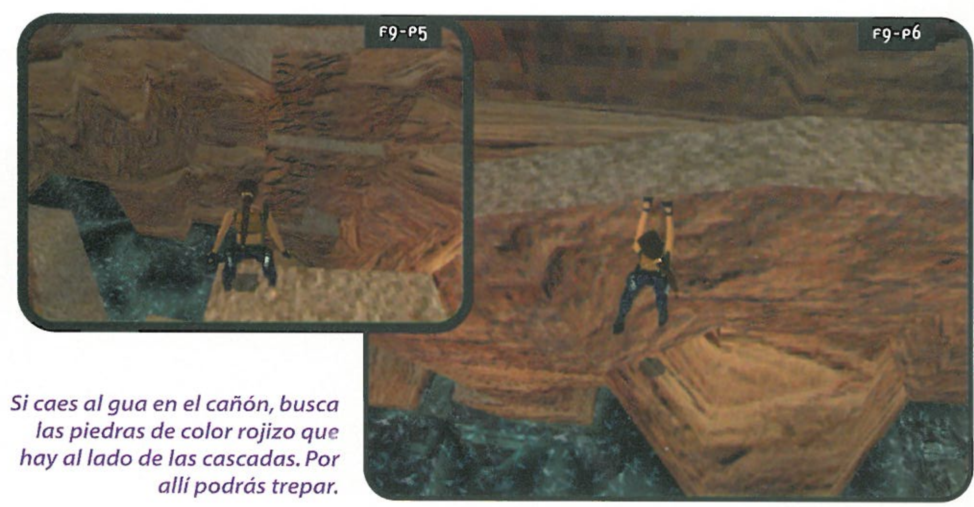




Secreto 01



Si has logrado bajar sin enredarte en el alambre de espino, conseguirás recoger una Gema, un Paquete Médico y bengalas.

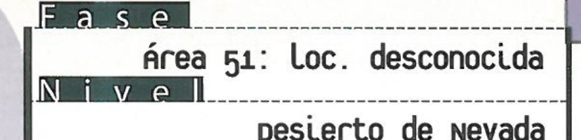


Si caes al gua en el cañón, busca las piedras de color rojizo que hay al lado de las cascadas. Por allí podrás trepar.

Ahora debes saltar de plataforma en plataforma hasta que ya te sea imposible avanzar más. Mira al otro lado del río y verás que una de las paredes tiene una textura especial (F9-P5). Salta hacia ella y sube hasta arriba (baja si quieres conseguir el secreto #2). Continúa por las plataformas de la izquierda y, en la última de ellas, salta de espaldas hasta el borde para quedarte enganchado a la grieta, como en la pantalla (F9-P6). Avanza hacia la izquierda hasta que puedas subir a la plataforma y ayúdate de la roca inclinada de enfrente para subir hasta el nivel superior. Ahora recoge la Gema y explora la zona, verás que hay una cueva con una carga de dinamita para la que necesitas un detonador. Ahora fija tu mirada en la cascada. A la izquierda de ésta, a la derecha en la pantalla (F9-P7), la roca muestra una textura especial, como si pudieses encaramarte a ella. Deberás llegar hasta allí bajando por la pared. Encarámate a la mentada roca (F9-P8) y sube para saltar a la plataforma que queda justo detrás de ti. Desde allí no deberías tener mayor problema para llegar a la cascada que hay al otro lado. Entra ayudándote de la grieta de la pared (F9-P9), para dejarte caer sobre la primera plataforma, desli-

Entrar en la base requiere realizar demasiados pasos. Uno de ellos es entrar por una de las dos cascadas, sin duda una de las acciones más difíciles que vas a encontrar en todo el juego.



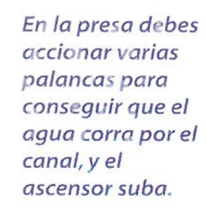


El estruendo de los cazas americanos te ensordecerá.



En esta presa está la clave para conseguir el detonador que hará explotar la carga de dinamita.

zarte por ella y saltar a la que hay justo enfrente. Llegarás a un sitio parecido al de la pantalla (F9-P10), con una inmensa construcción metálica al fondo y un pasillo a la izquierda que lleva a una especie de ascensor sumergido (F0-P11). La roca que hay justo a la izquierda, debajo de la cual se puede gatear, lleva hasta el secreto #3. Sube por la construcción metálica (F9-P12) y continúa por el canal hasta llegar a una especie de presa (F9-P13). Lánzate al agua y activa una palanca que hay a la derecha. Ahora ve al otro lado de la presa y activa una segunda palanca que hay (F9-P14), con lo que abrirás una trampilla que hay justo al lado, entre los dos bloques amarillos (F9-P15). Nada más entrar, activa un interruptor que hay justo encima (F9-P16). Si no te avisamos, seguramente habrías pasado por delante de ella sin darte cuenta. Continúa y activa otra palanca que hay justo al doblar una esquina a la derecha. Llegas a un gran pasillo con un interruptor al final. Actívalo y el ascensor subirá (F9-P17), con lo que ya puedes recoger el detonador que hay dentro. Puedes utilizar la salida que hay a tu izquierda (F9-P18) para bajar hasta la presa y llegar antes al ascensor. Ya con el detonador en la mano, vuelve a donde estaba la carga de dinamita. Si te preguntas cómo puedes llegar hasta allí, tienes dos opciones. Una, tirarte al agua y volver a hacer todo el camino de nuevo. Dos, realizar el salto que se ve en la imagen, atajando bastante tiempo (F9-P19). Uti-



En la presa debes accionar varias palancas para conseguir que el agua corra por el canal, y el ascensor suba.



En el fondo de la presa hay una trampilla que da acceso a los tres últimos interruptores.



Secreto 02

Descuélgate por la pared hasta llegar a la segunda de las grietas. Avanza a la derecha, sube a la plataforma y tírate por el hueco.



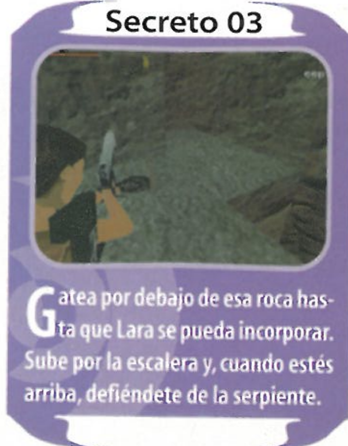
liza el detonador con la dinamita y baja a la estancia donde estaba la carga. Utiliza las plataformas para salir por el hueco que hay arriba y llegar a la base militar (F9-P20). A partir de ahora, ten cuidado porque tocar una valla significa morir al instante. La estancia en la que estás tienes dos salidas. Una a la derecha y otra pequeña a la izquierda. Ve por el pasillo de la izquierda que, además de llevar hasta una especie de caseta, también te conduce hacia una especie de estanque (deberás saltar a una plataforma en uno de los recovecos). Lánzate al agua y activa las dos palancas que hay. Vuelve al lugar por el que llegaste al complejo militar y sigue por el otro camino posible. Allí hay una caseta con un interruptor dentro que debes activar. Ahora vuelve hasta la caseta de la que te hablábamos (F9-P21), lánzate al agua y sal por la otra puerta para saltar por encima de la valla del complejo militar. Omite la primera casa y ve a la segunda, donde está la moto 4x4. Cógela (F9-P22) y utilízala para subir hasta el tejado de la otra casa (F9-P23) y recoger allí la tarjeta de Acceso al Generador. Entra en la casa con la mesa de billar y desconecta el generador (F9-P24). Coge la moto, ve a la valla de salida, abre la puerta y utiliza la rampa que hay en la otra estancia (F9-P25) para saltar por encima de la valla con la moto y finalizar el nivel.

Un último salto con la moto 4x4 y Lara estará, por fin, en el interior del complejo militar. Lástima que la entrada no sea todo lo perfecta que se desearía...

Desactiva el generador de electricidad para poder acercarte a la valla electrificada.



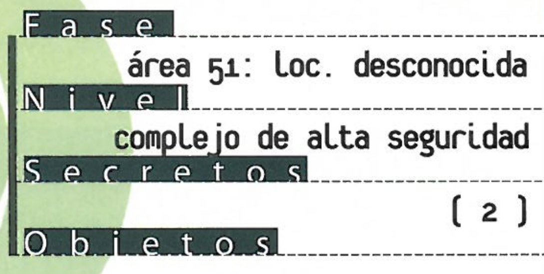
Secreto 03



Gatea por debajo de esa roca hasta que Lara se pueda incorporar. Sube por la escalera y, cuando estés arriba, defiéndete de la serpiente.







Fase
área 51: Loc. desconocida
Nivel
complejo de alta seguridad
Secretos
(2)
Objetos
Tarjetas Tipo A y B
Pase amarillo (2)

Por fin en el complejo militar de Nevada.

El hecho de comenzar en una celda, desnutrida y sin ningún tipo de arma, no representará ningún problema para que Lara consiga poner fin a este décimo nivel de la aventura.

Tras el impresionante accidente que Lara sufre al saltar con su moto sobre las vallas del complejo, ésta será detenida (pero no puesta a disposición judicial). El nivel comienza en la celda, completamente desarmados y con nada en el inventario, salvo un pequeño paquete médico y, eso sí, las Gemas que hayas ido recogiendo durante la aventura. Lo primero es escapar de la celda. Para eso, ve a la ventana y pasa por encima de los sensores que hay en ella. Esto hará que el guarda se alerte y entre en la celda, momento que debes aprovechar para escapar. Los demás presos (F10-P1) te ayudarán si les liberas (golpearán al guarda hasta acabar con él), así que abre todas las puertas de las celdas y espera a que el camino esté despejado. A partir de este momento, si aparece algún guarda en tu camino, llévalo hasta la nave de las celdas, donde los presos darán buena cuenta de él. Ahora ve a la celda que está justo en el lado opuesto a la tuya (en el pasillo de enfrente, en el extremo contrario). Dentro hay un hueco en la pared con una caja al fondo que debes empujar. Descubrirás un pequeño hueco por el que puedes pasar. Sigue por el pasillo hasta encontrar una caja que también deberás empujar. A la derecha aparece otra caja que, en realidad, es la primera que moviste. Empújala dos veces hacia el fondo y, acto seguido, tira hacia atrás la segunda caja, otras dos veces. Vuelve por el pasadizo de techo bajo y gira a la izquierda. Si sigues por el camino de la dere-









Secreto 01

En una pequeña estancia encontrarás un paquete médico pequeño. Simplemente recógelo para anotarte el primero de los secretos.



Si te encuentras un radar por el camino, no te preocupes, su utilidad es más bien escasa (aunque alguna tiene).

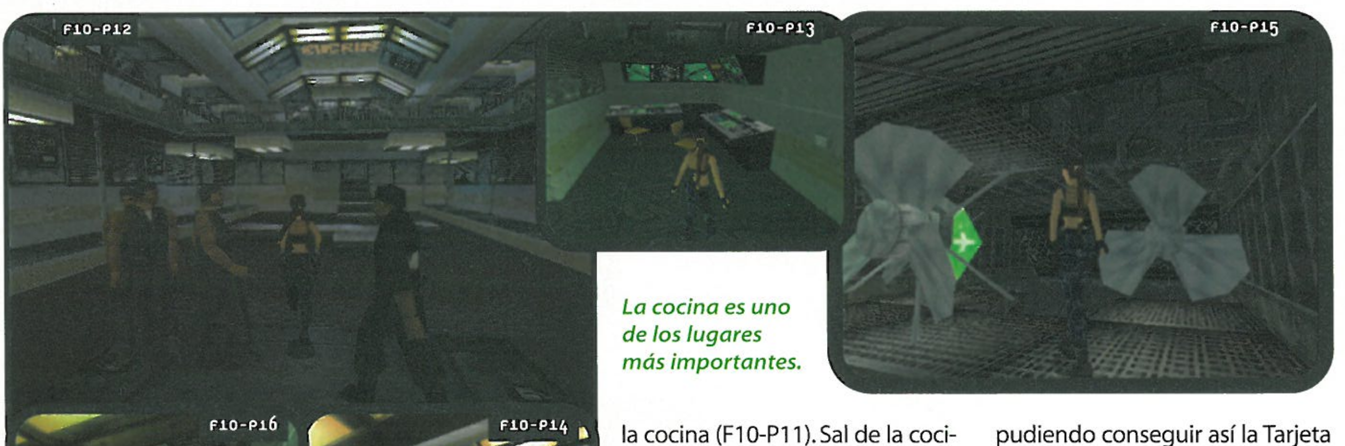
cha conseguirás el secreto #1. Vuelve y sube por el hueco del techo para aparecer en el comienzo de un largo pasillo al aire libre (F10-P2). Avanza con cautela hasta el interruptor que hay al final, pero ten mucho cuidado, ya que con la oscuridad es difícil ver las trampas que hay. Actívalo y baja por la escalera (F10-P3). Déjate caer por el hueco que hay en el pasillo (en realidad se abre cuando pasa por encima) y sigue por el centro de control (F10-P4) hasta que puedas girar a la izquierda. Allí hay un interruptor (F10-P5) que abre la puerta que da a la galería de celdas. Lleva al guarda hasta la galería para que los presos lo maten y poder recoger la Tarjeta Tipo A. Utilízalá para entrar en un nuevo sector del complejo y ve al aseo (F10-P6). Entra por la puerta de la derecha para encontrar una habitación con tres bloques (F10-P7) y un hueco en el techo. Ayúdate del bloque que está más alejado para subir y activar el interruptor. Lánzate a la habitación de los bloques, que ahora está inundada (F10-P8) y sube por un hueco que hay en el otro extremo de la habitación. Sigue el pasillo hasta el final y ten cuidado de no precipitarte por el hueco, ya que caerías en las planchas de la cocina y morirías. El pasaje (F10-P9) te llevará directamente hasta una habitación amarilla con un interruptor que apaga las planchas, y una palanca que abre la salida de dicha estancia (F10-P10). Vuelve por donde has venido y, ahora sí, déjate caer sobre las planchas de





Fase
área 51: Loc. desconocida
Nivel
complejo de alta seguridad

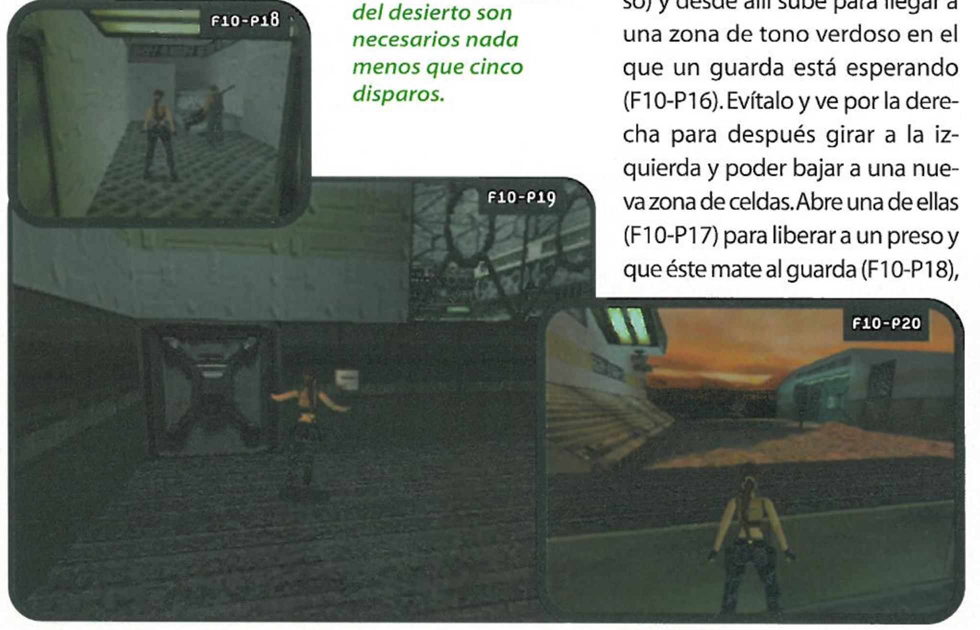
Los presos te ayudará a deshacerte de los guardianes.



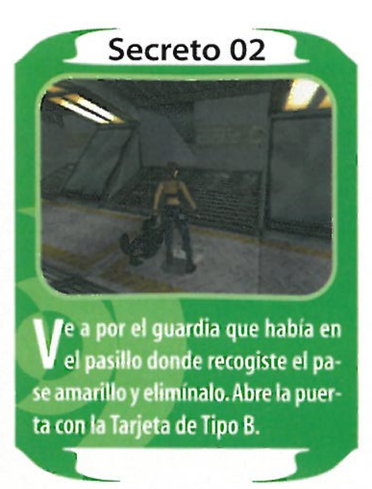
La cocina es uno de los lugares más importantes.

Las torretas que abren fuego contra Lara comienzan a hacer acto de presencia en este nivel. Es difícil destruirlas. Un ejemplo: con el Aguila del desierto son necesarios nada menos que cinco disparos.

la cocina (F10-P11). Sal de la cocina y abre la puerta de la izquierda. El guarda que te sale puedes llevarlo hasta el *hall*, donde los presos le zurrarán (F10-P12). Entra en la sala de control (F10-P13) y activa el interruptor. Una secuencia muestra la rejilla de ventilación de la cocina replegándose (F10-P14). Pasa con mucho cuidado entre las aspas (F10-P15) para bajar por el hueco que hay detrás y meterte por el pasillo del techo de la derecha. Avanza hasta la siguiente estancia superior (donde hay un preso) y desde allí sube para llegar a una zona de tono verdoso en el que un guarda está esperando (F10-P16). Evítalo y ve por la derecha para después girar a la izquierda y poder bajar a una nueva zona de celdas. Abre una de ellas (F10-P17) para liberar a un preso y que éste mate al guarda (F10-P18), pudiendo conseguir así la Tarjeta Tipo B. Sube e inserta la tarjeta en la puerta que hay allí cerca (F10-P19). Dentro hay un interruptor que desactiva los sensores de las ametralladoras de la derecha. Sigue por ese camino y baja por la escalera para encontrarte, por fin, en una estancia abierta (F10-P20) con un guardia y un cañón al fondo. Atrae al guarda y métete por el pasillo de la izquierda para abrir la celda que hay. Cuando el guarda esté fuera de combate, soltará el Pase Amarillo. Vuelve a la estancia del cañón (F10-P21) y utiliza el pase. Entra por la puerta y baja por el pasillo amarillo, para continuar por el hueco con techo bajo (F10-P22)

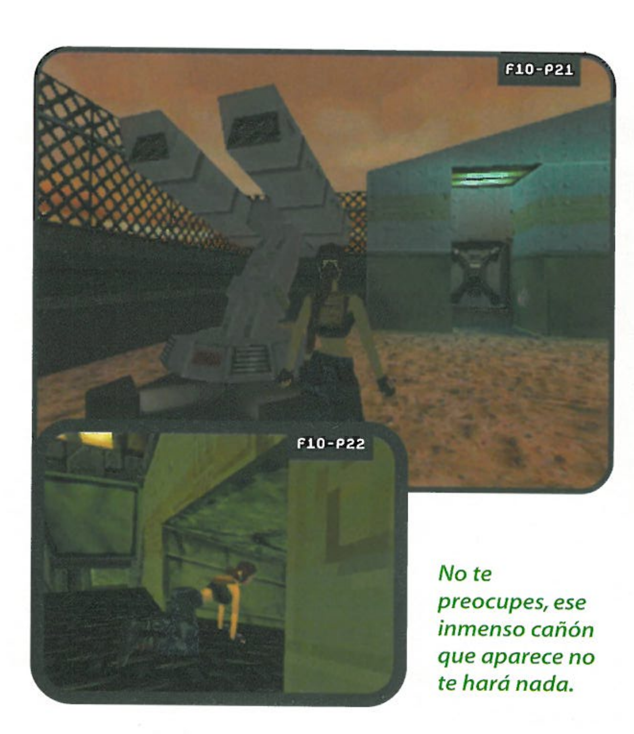


Secreto 02



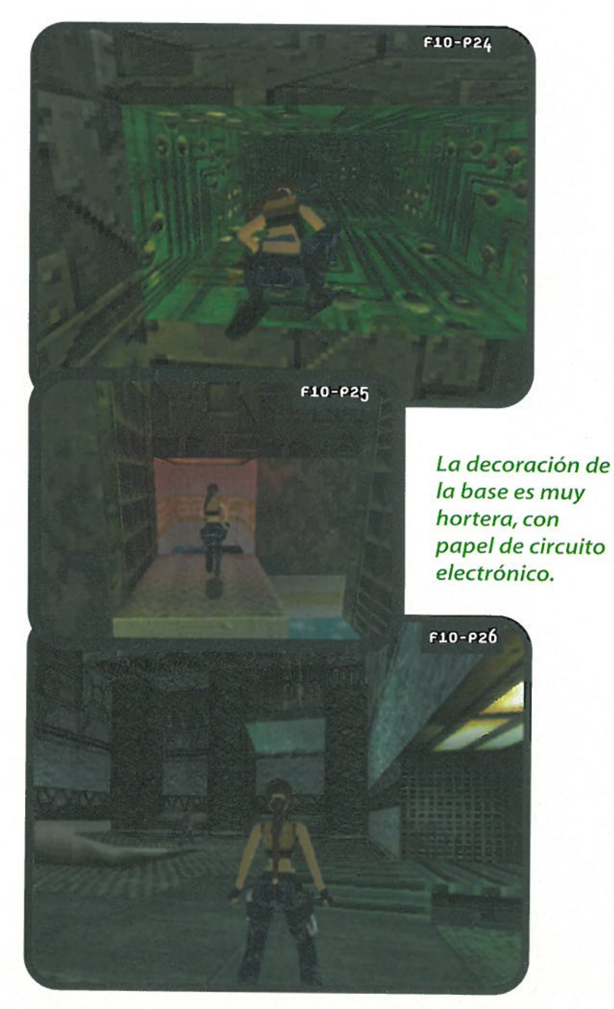
Ve a por el guardia que había en el pasillo donde recogiste el pase amarillo y elimínalo. Abre la puerta con la Tarjeta de Tipo B.





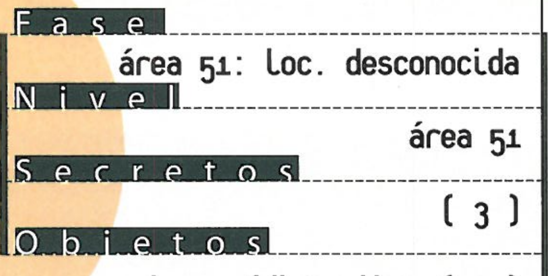
No te preocupes, ese inmenso cañón que aparece no te hará nada.





La decoración de la base es muy hortera, con papel de circuito electrónico.

que hay y que te llevará a una nueva y compleja habitación (F10-P23). En ella, un guardián no deja de dispararte. Para acabar con él, activa el interruptor, con lo que se abrirá la puerta y se activará un *laser*. Atrae al guardián hasta él para que caiga fulminado. Sal por la puerta. Sigue el corredor y cuando éste acabe, baja con mucho cuidado hasta el suelo. Busca una escalera y sube. El guardián que aparece ante ti guarda el último secreto, pero por el momento no vas a ir a por él. Ve por la derecha y métete en un pequeño hueco verde (F10-P24) con el Pase Amarillo. Sal de allí y ve a una cueva que hay en el lado opuesto, donde insertarás el Pase. Lánzate al agua y sigue todo el canal (el que está en el centro de los cuatro colectores) hasta el final. Cuando salgas, ten mucho cuidado con el *laser*. Lázante al pequeño hueco de agua que hay en el otro lado (F10-P25) y sigue por él hasta el hangar de carga, donde un preso te llevará hasta un lugar con munición, armas y paquetes médicos. Al salir, ten cuidado de no activar el *laser*, de lo contrario morirás. Es hora de ir a por el secreto #2. Ya recogido el segundo secreto, vuelve al hangar de carga (F10-P26), pero esta vez sube por la derecha. Mata a los guardianes que salen y recoge de uno de ellos el Pase Azul. Sube por la escalera que hay en una de las paredes del pasillo e introduce arriba el Pase Azul. Entra en la estancia y activa los dos interruptores. Vuelve al hangar y ayúdate de la caja para subir al piso superior. Una vez arriba observa que hay un guardián y un gancho que se mueve (F10-P27). Ve hasta él, mátalo y coge el Pase Amarillo. Baja de nuevo al hangar y utiliza al pase para abrir la puerta principal y subirte al camión (F10-P28) que te sacará de aquí.



Este nivel gira en torno al OVNI del Area 51.

Seguramente, alguna vez te habrá invadido la curiosidad por saber cómo era el famoso OVNI que el ejército americano capturó en **México**. Pues bien, Lara Croft te llevará gustosamente hasta él.



Este nivel, aunque no encierra demasiada complejidad, esconde un as en la manga que puede acabar con tu vida. Los enemigos que aparecen no atacan en un primer momento, pero corren rápidamente a activar la alarma para que envíen refuerzos (en número suficiente para acabar contigo en segundos). Si no quieres darles tiempo ni a respirar, lo mejor es utilizar con ellos el Aguila del Desierto. Un disparo y «a criar malvas». Nada más empezar, te encuentras en el almacén y a tu paso sale un guardián. Mátalo y sigue el pasillo para accionar un interruptor en la pared izquierda. Métete por el hueco de la pared y coge el paquete médico, sube con cuidado de no ser tocado por los *laser* que recorren la estancia (F11-P1) y gira a la derecha. Llegarás a un nuevo pasillo con un guardian a la derecha (lo sentimos por él) y una celda a la izquierda que se abre con el interruptor (F11-P2). Vuelve al *hall* y pasa por debajo del láser para que no se active la alarma (F11-P3) y continúa gateando por el hueco de la derecha. Ve con mucho cuidado para acabar con la torreta que hay al





Secreto 01



Abajo, en una de las esquinas del foso, hay un pequeño hueco con la rejilla elevada. Allí está el primer secreto, una valiosa Gema.

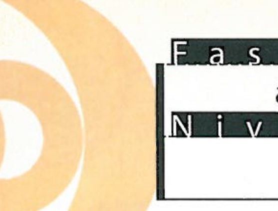


El paquete médico está dentro de la primera celda del complejo del Area 51. Enciende una bengala para encontrarlo.

final (F11-P4) (y que acabaría contigo en unos instantes). Continúa, mata al siguiente guardián y activa el interruptor para caer al exterior por la trampilla. Gira a la derecha y machaca al enemigo para después pasar por el pequeño hueco que hay frente a ti. Recoge las granadas, sigue de frente y tírate por el foso de la derecha (F11-P5). Coge el secreto #1 en un pequeño hueco que hay. Sube a la planta superior, activa el interruptor y entra por el hueco que se abre justo enfrente del primer secreto. Deberías caer por una trampilla que te dejará, oficialmente, en el famoso Area 51, en el que se esconde el OVNI (F11-P6). Abre la celda de la izquierda y coge el paquete médico que hay en la oscuridad (F11-P7). Baja por el pasillo, pasando por una zona con suelo de cristal (F11-P8), para meterte finalmente por un hueco que hay casi al final de éste, a la izquierda. Recoge las bengalas y continúa hasta el otro lado del pasillo. Ahora baja por la izquierda, mata al guardián y activa el interruptor del fondo y vuelve a la puerta principal de la sala de control (F11-P9). Cuando intentes entrar por la puerta central, se abrirán las otras dos. Elimina a los guardianes y activa el interruptor de la estan-





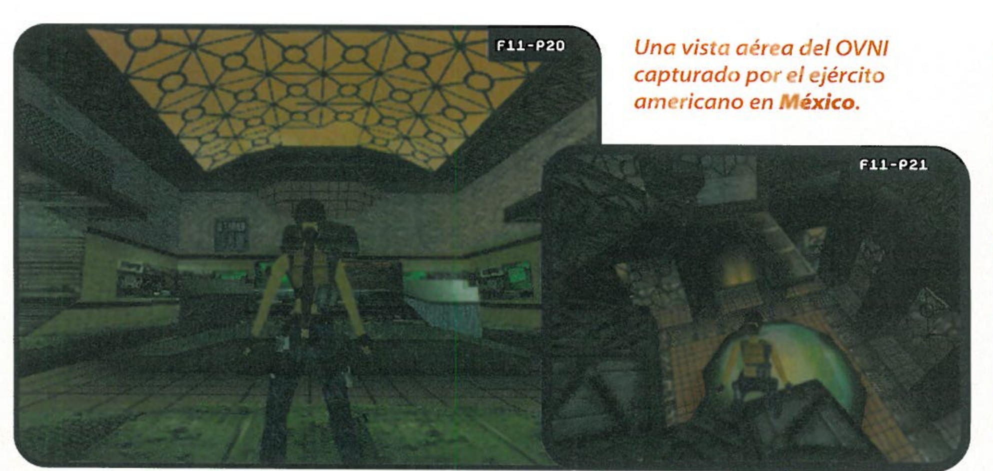


Podrás ver incluso el aspecto de los extraterrestres.



cia de la izquierda. Ve a la habitación que hay justo enfrente y entra por el hueco (F11-P10). Ten cuidado con los *laser* verde, continúa y para en la siguiente bifurcación. Ve por el pasillo de la derecha, para llegar a una estancia con un inmenso cohete (F11-P11) donde deberás matar al guarda que posee el Disco Códigos Libre. Con él en el inventario, vuelve a la bifurcación y sigue el otro camino, llegando a una sala con misiles (F11-P12). Utiliza allí el disco y ayúdate de la plataforma donde estaba el mísil para subir por la escalera que hay justo enfrente (F11-P13). Arriba hay un guardián con Llave Acceso Perchero (vaya traducciones...). Recoge el secreto #2. Vuelve a la sala del misil y, esta vez, ve por el pasillo que hay abajo. A mitad de camino hay un hueco que lleva directo hasta la sala de lanzamiento. Por el momento no es de utilidad, pero viene bien que sepas ya dónde está. Sigue de frente e introduce la Llave de Acceso. Mata al guardián y asómate. Verás una inmensa vía electrificada (F11-P14) sobre la que no debes saltar nunca (morirías). Tírate y sigue a la izquierda, por una escalera que hay en la pared, para finalmente activar el interruptor que hay arriba. Vuelve a la vía para comprobar que un tren se ha situado a mitad de camino (F11-P15). Pasa por debajo de la vía (F11-P16) y sube por la escalera que hay al otro lado. Sube y salta sobre el tren (F11-P17), desde ahí podrás acceder a un pasillo que hay sobre el techo. Avanza por el pasillo ayudándote del techo para no caer desde las rejas (F11-P18). Eso sí, ten mucho cuidado con el *laser*. Baja al final del pasillo y salta al otro lado de la vía. Tras andar un poquillo, llegarás al lugar donde los americanos guardan el mítico OVNI que se estrelló en **Mexico** (F11-P19). Continúa el pasillo hasta el fondo (pasarás por delante de la puerta

Deberás mover el tren para subir sobre él y acceder al pasillo que te llevará directo al «almacén». Allí está el famoso OVNI.



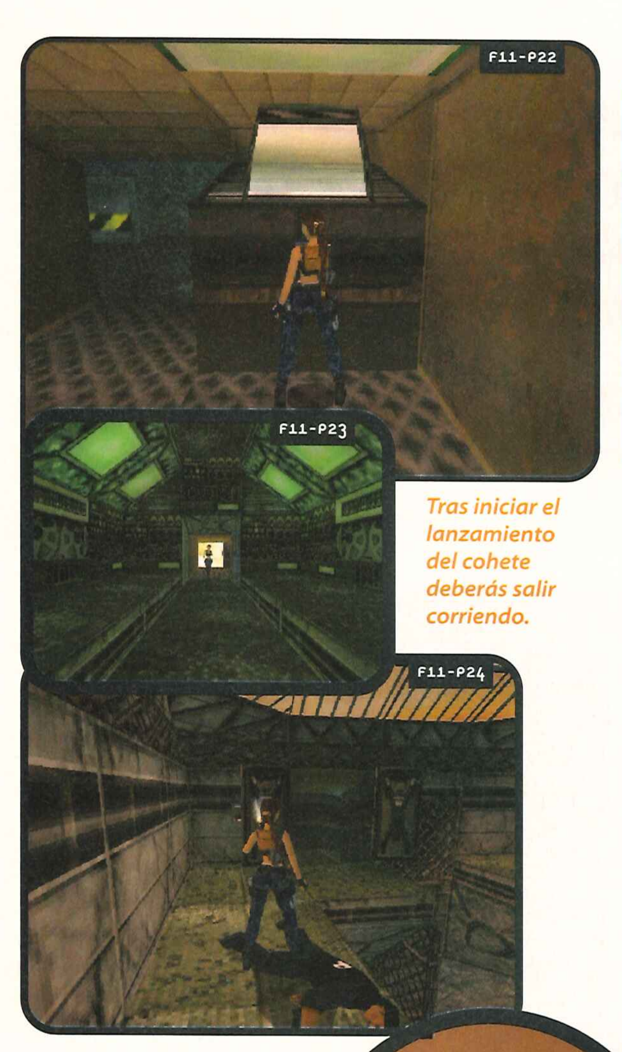
*Una vista aérea del OVNI capturado por el ejército americano en **México**.*



Secreto 02

Para buscarlo, vuela literalmente la reja (vale cualquier arma). Entra por ella y recoge la bonita Gema que hay como recompensa.

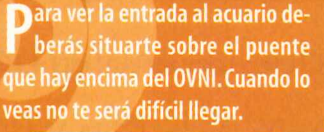




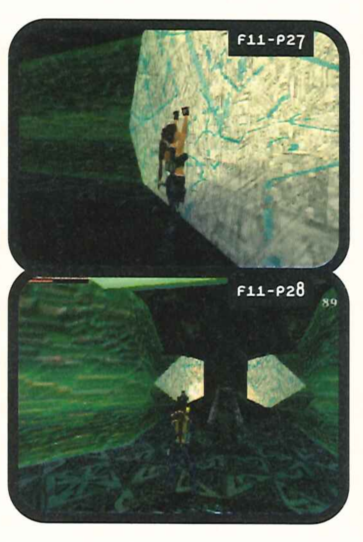
Tras iniciar el lanzamiento del cohete deberás salir corriendo.

Secreto 03





Para ver la entrada al acuario deberás situarte sobre el puente que hay encima del OVNI. Cuando lo veas no te será difícil llegar.



F11-P29

Ya estás muy cerca del final. Mata a los dos esbirros y sigue por la estancia de la derecha. Allí encontrarás los últimos objetos necesarios para llegar al famoso OVNI.

F11-P25



cerrada que da acceso al OVNI) y gira a la izquiera. Sube por las cajas para llegar a una estancia (F11-P20) con dos pasillos a la derecha (que no sirven para nada) y una puerta doble al fondo. Arriba hay dos plataformas metálicas con sendos interruptores que debes activar rápidamente uno detrás de otro (primero el de la izquierda y luego el de la derecha). Ahora corre rápidamente hasta las puertas, antes de que éstas se cierren. Dentro hay una sala con cinco interruptores. Activa los dos de la derecha y el segundo por la izquierda. Sal por la puerta pequeña y entra en la estancia del OVNI (la puerta ya estará abierta). En uno de los laterales hay un pasillo que lleva a una sala, con un extraterrestre muerto dentro, a la que todavía no puedes entrar. Ese es el tercer secreto. En otra de las paredes hay un interruptor y una escalera. Púlsalo y sube. Cuando estés arriba, pega un salto hacia atrás y observa el panorama (F11-P21). Tienes que llegar hasta la plataforma que hay justo encima del OVNI, bajar sobre el techo de éste y recoger el Pase Código Lanzamiento. Ve hasta la sala de lanzamiento (anteriormente te dijimos donde estaba) e inserta la tarjeta para activar el panel. Prepárate (F11-P22). Pulsa el botón y....¡sal corriendo por la puerta de atrás! (F11-P23). Ve al silo donde estaba el cohete y sube por la escalera de la derecha (la que hay en la pared). Vuelve a subir por la siguiente escalera y pulsa el interruptor. La puerta se abre (F11-P24). Sigue avanzando hasta llegar al exterior (F11-P25) y, en la estancia que hay a la derecha, mata al guardián, quítale el segundo Disco Código Libre y pulsa el interruptor. Baja por la trampilla que se ha abierto en el exterior para llegar directamente hasta el pasillo que conduce al OVNI. Antes de entrar en el OVNI, ve a la estancia del alien (F11-P26). Introduce el Disco, recoge el secreto #2 en el acuario de al lado y entra en el OVNI (F11-P27). Mata a los guardianes (F11-P28) y sube a la planta superior para, tras matar a un par de esbirros, obtener el Elemento 115 (F11-P29).

Fase
Londres: 51´60" N - 00´07" O

Nivel
Muelles del Támesis

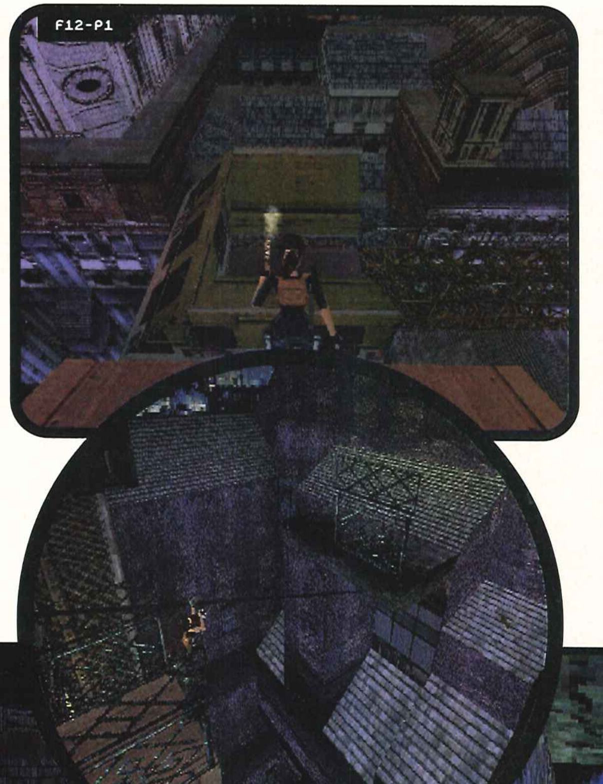
Secretos
(5)

Objetos
Llave habitación Flue
Llave de la catedral

La gran urbe londinense es todo un laberinto.

Agárrate fuerte, porque las alturas de los edificios de Londres están plagadas de peligrosos abismos y enemigos mortales. Para colmo, los programadores ha creado un escenario laberíntico.

Comienzas en lo más alto de un patio. El tejado que hay a tu derecha se puede saltar con cierta habilidad. Cuando estés al otro lado, sube un par de plataformas y salta a la grúa amarilla (F12-P1). Avanza hasta la zona sin vallas y baja descolgándote. Desciende por la escalera para encontrar el secreto #1. Vuelve al comienzo del nivel, pero ahora baja por el lado derecho de la cornisa. Salta antes de caer (F12-P2) y agárrate. Activa el interrruptor. Agarrado al techo ve hasta la plataforma para lanzarte con la tirolina (F12-P3). En el otro lado del patio, descuélgate y quédate agarrado a la grieta. Sube la plataforma, activa el interruptor de la izquierda, mata al enemigo y continúa saltando en la siguiente sala a la plataforma del fondo. Gira por la derecha y mata al enemigo (F12-P4) que porta la Llave de la Habitación Flue. Vuelve al patio, déjate caer y activa el interruptor. Déjate caer a la plataforma inferior y sube por el hueco que ha dejado la trampilla abierta (F12-P5). Baja a la plataforma inferior y avanza hasta el borde. Verás dos huecos a los que aparentemente no puedes llegar. El segundo contiene el secreto #2. Ahora, sube por el hueco del me-



F12-P1

F12-P2

F12-P3

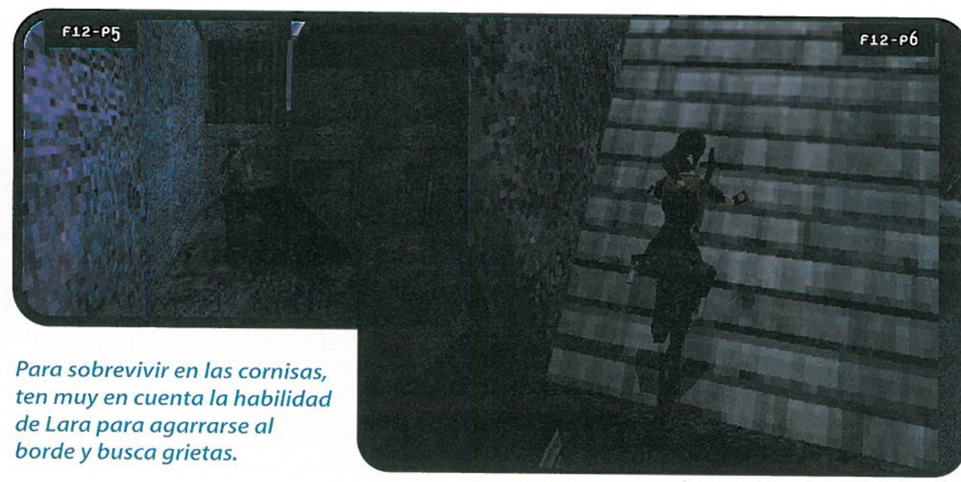
F12-P4



Secreto 01



Entra en el hueco de la pared y escucharás el sonido que indica que has descubierto un secreto. Coge los *items* y cuídate de las ratas.



Para sobrevivir en las cornisas, ten muy en cuenta la habilidad de Lara para agarrarse al borde y busca grietas.

dio de los tres restantes, y ve a la derecha. Pulsa el interruptor de esta zona y vuelve por el hueco. Baja hasta el suelo del patio deslizándote (F12-P6) por el tejado y liquida al guardia. Entre dos cajas hay una Gema (F12-P7). Asciende por las cajas y escaleras hasta volver al principio del nivel (F12-P8). Baja a la plataforma que está justo debajo del puente que conduce a una puerta azul y déjate caer a la plataforma junto a la barandilla. Ahora engánchate a la grieta (F12-P9) y ve hacia la derecha para subir. Una vez arriba, encontrarás dos caminos. Tienes que tomar el camino inferior.

F12-P7

F12-P8

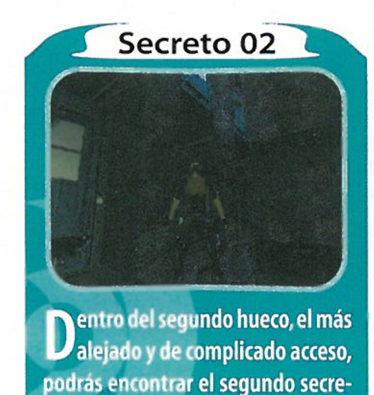
F12-P9

F12-P10

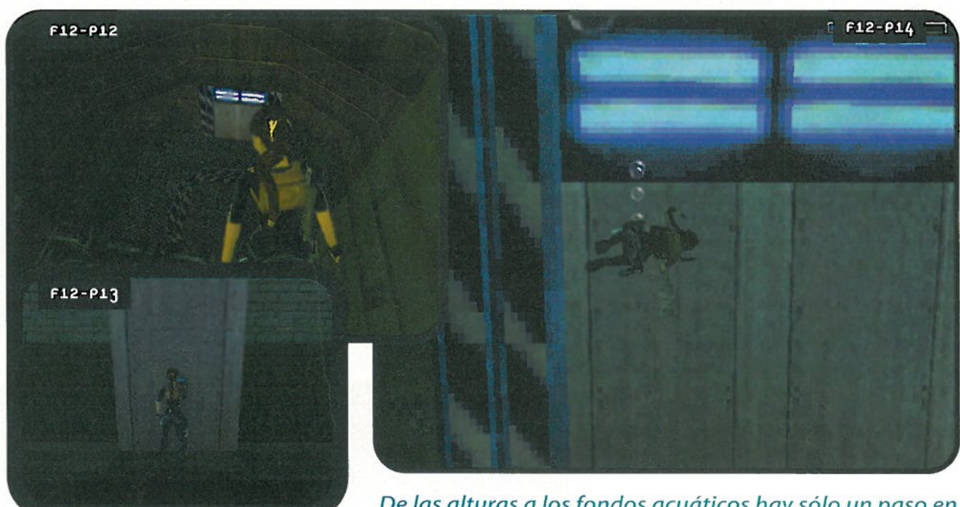
F12-P11

Prepárate para coger aire y bucear por un laberinto.

Secreto 02



Dentro del segundo hueco, el más alejado y de complicado acceso, podrás encontrar el segundo secreto de este complicado nivel.



De las alturas a los fondos acuáticos hay sólo un paso en este barrio de Londres. Las palancas serán uno de los principales objetivos para continuar avanzando.

Más adelante verás el andamio. Salta hacia delante y sigue hasta encontrar un cuervo. Cárgatelo y pulsa el interruptor que encontrarás allí. El andamio subirá y podrás acceder a la habitación Flue (F12-P10) con la llave. Dentro hay una Gema y un interruptor. Púlsalo. Sal y dirígete al andamio. Baja por las plataformas hasta llegar a un hueco que te llevará hasta la plataforma desde donde verás el secreto #2. Déjate caer al patio y vuelve hasta la zona con dos caminos y sigue por el superior (F12-P11). Antes de bajar por la trampilla de madera, coge la munición que está en la plataforma que se encuentra encima. Déjate caer por la rampa hasta la plataforma. Sigue cayendo para recoger el secreto #3. Ahora vuelve a la trampilla de madera que has abierto. Al final del pasadizo llegarás hasta una gran habitación con un guardia. En esta zona hay dos tanques de agua (F12-P12). Vuelve a la habitación de control y pulsa el





La buena de Lara no tendrá ni un solo minuto de descanso durante esta complicada fase.

Secreto 03



Salta encima de la trampilla de madera y resbala por la rampa que está a tu izquierda para, finalmente, recoger el tercer secreto.







Ten cuidado con el robot de la sala oscura. Da calambre y puede matarte.

Secreto 04

Haciendo uso del bloque móvil, sube a los bordes superiores. En el hueco entre la columna y la pared se halla el penúltimo secreto.

Secreto 05



Baja por la escalera del exterior, junto a una verja, justo donde falta una porción de valla. Desciende por las rampas y ahí está.

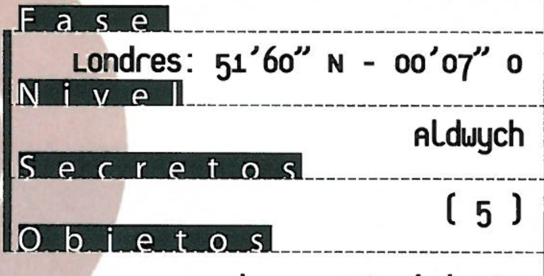
interruptor que llena de agua el tanque que está vacío (F12-P13). Sumérgete y pulsa la palanca (F12-P14) que abre una puerta en la habitación del otro tanque. Vuelve a la habitación de control y pulsa de nuevo el interruptor para disminuir ligeramente el nivel del agua del tanque antes lleno. Sumérgete, pasa por la puerta que has abierto (F12-P15) y a través de los ventiladores. Sal y avanza por el pasillo hasta encontrar un agujero. Al otro lado hay una escalera. Baja a una sala oscura con un robot (F12-P16). En un rincón hay una Gema y un interruptor para encender la luz. Mueve la caja metálica para que el robot se estampe contra la caja de control azul (F12-P17). Tendrás acceso al primer interruptor de la sala de control. Vuelve a esa estancia para activarlo. Te dará acceso al pasillo del tercer tanque. Hallarás otro botón que da acceso al otro interruptor protegido por el panel de cristal. Avanza por las rejillas del techo hasta la sala de control (F12-P18). Al final del pasillo, caerás al tanque. En la sala de control activa el segundo interruptor y vuelve al tercer tanque. Sumérgete y entra por el hueco recién abierto (F12-P19) para llegar a la catedral (F12-P20). Ve al pasillo de la derecha en la pared más vistosa con un enemigo. Hay una escalera. Arriba, sortea las alambradas (F12-P21) y sube hasta la fachada. Tira del bloque de la columna central para subir a la plataforma (F12-P22). Encontrarás el secreto #4 (F12-S4), y saltando a la otra pared, la llave de la catedral (F12-P23) para el nivel secreto. Antes de salir busca la escalera del exterior de la bóveda (F12-P24), baja por ella y allí encontrarás el secreto #5.



La pantalla de abajo muestra la escalera del exterior de la gigantesca bóveda que conduce hasta el último de los cinco secretos ocultos en este nivel. Sin duda, la mejor recompensa.

F12-P23

F12-P24



Fase

Londres: 51'60" N - 00'07" O

Nivel

Aldwych

Secretos

[5]

Objetos

Llave Mantenimiento

Llave de Solomón [2]

Estrella de barro, ticket

Una extraña secta se esconde en el Tube.

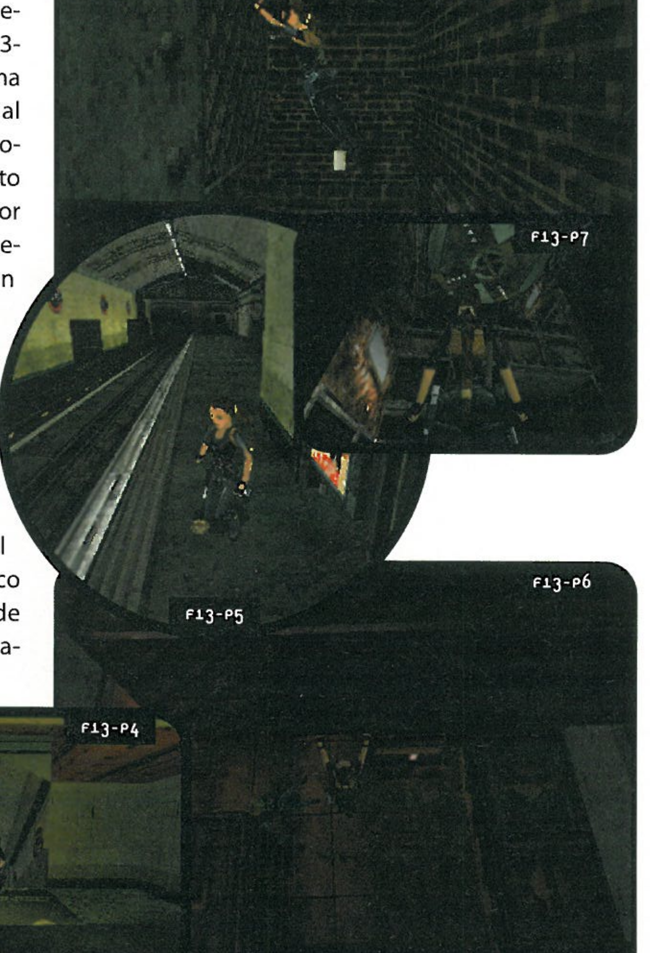
El subsuelo de la ciudad de Londres alberga extraños secretos tras los que se esconde una turbia historia. Lograr la confianza de Los Inmortales será el objetivo principal de Lara Croft.

En cuanto veas que Lara está cayendo al vacío, pulsa el botón de acción para que ésta se quede encaramada a uno de los bordes. Sube y recoge la munición para, ahora sí, lanzarte al agua. Sube a la plataforma y avanza por el pasillo (F13-P1) hasta que en una de las esquinas veas una rejilla que puedes romper (F13-P2) de un disparo. Entra dentro y sube por la escalera. Arriba, tira del bloque gris y baja al *hall* principal. Sube sobre una de las casetas para escalar por donde moviste el bloque verde. Esto te llevará hasta la taquilla, donde podrás recoger la Llave de Mantenimiento (F13-P3). Sal a través de la puerta y baja por la escalera mecánica de la derecha (F13-P4), salta sobre la vía y busca una puerta que hay a la derecha, al otro lado del *hall*. Deberás introducir La llave de Mantenimiento para abrirla. Pulsa el interruptor (las luces del metro se encenderán), lo que te permitirá ver un penique antiguo que hay al otro lado del andén (F13-P5). Vuelve a las otras vías (las que están al final de la escalera mecánica) y corre hacia la izquierda, girando a la derecha por el primer hueco (antes de que el va-

F13-P1

F13-P2

F13-P3



F13-P4

F13-P5

F13-P6

F13-P7

F13-P8





Secreto 01



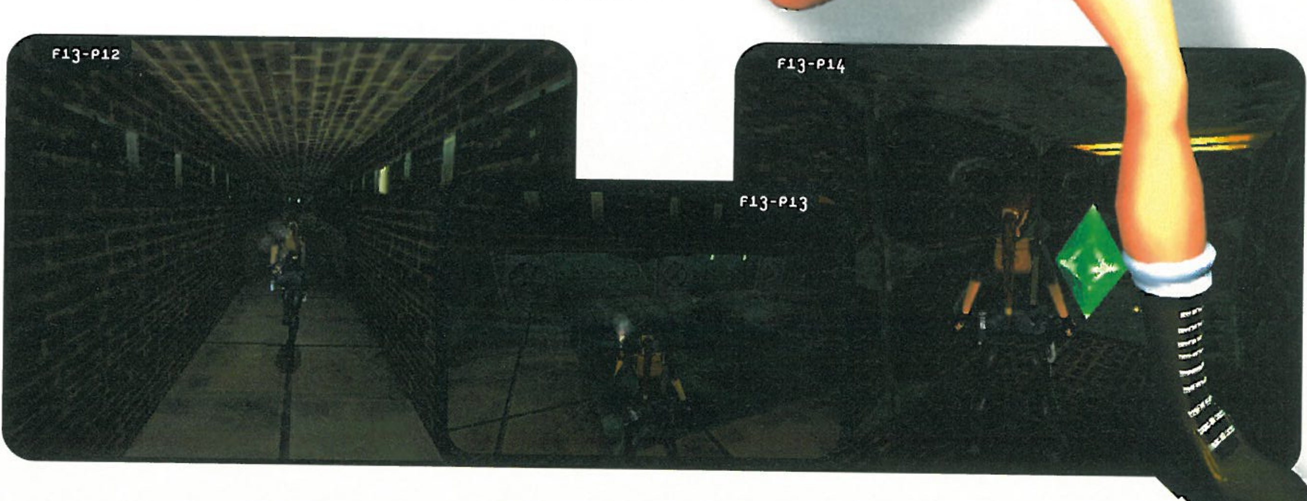
La primera vez que te deslices, salta, agárrate a la grieta y avanza a la derecha para dejarte caer. No tendrás problemas para encontrarlo.



Debes subir hasta llegar hasta esta zona que está sobre las vías del tren, tras pulsar el interruptor.

gón te atropelle). Estarás en una habitación con tono rojizo (F13-P6). Sube hasta arriba y atraviésala agarrado del techo. Llegarás a una profunda estancia con un triturador que baja rápidamente (F13-P7). Te recomendamos que saltes de espaldas, te agarres al borde, te dejes caer, saltes a la izquierda, te deslices, saltes hacia delante, te deslices y saltes hacia atrás. Intenta coger el secreto #1. Por fin estarás en tierra firme. Ahora puedes utilizar las escaleras que hay (F13-P8) para subir hasta lo más alto y activar un interruptor. Sigue subiendo hasta llegar a una zona que está sobre las vías del tren (F13-P9). Baja y vuelve a la habitación roja (por las vías), donde una trampilla se ha abierto en lo más alto de la estancia (F13-P10). Sube hasta ella y entra en la nueva estancia (F13-P11). En el centro hay un pequeño cuartucho con una plataforma a la derecha que se caerá al colocarte sobre ella. Dentro, hay una caja que puedes arrastrar. Ahora sube y baja por el nue-

F13-P11





Fase

Londres: 51'60" N - 00'07" O

Nivel

Aldwych

Esta fase se desarrolla en el metro de Londres.



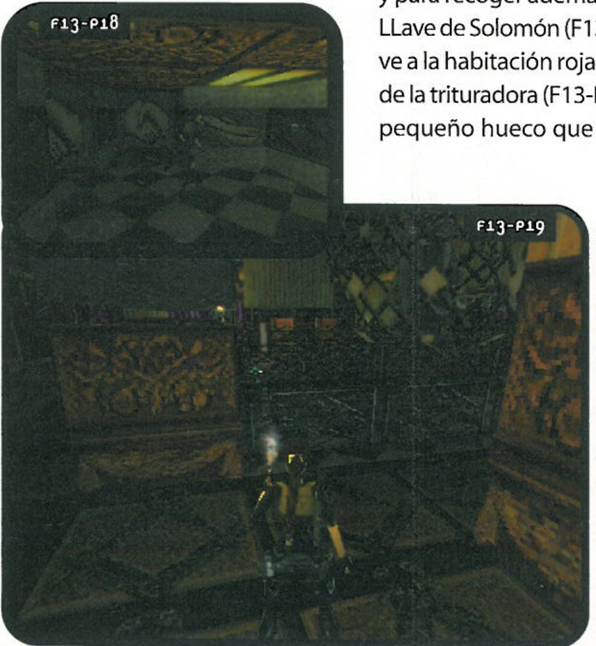
Secreto 02

No tienes más que lanzarte al interior del hueco que dejas abierto para coger el segundo secreto. Sólo encontrarás unos cartuchos.



vo hueco. Llegarás a un pasillo (F13-P12). Continúa por el lado más largo del mismo, y al girar a la derecha, acciona el interruptor de la derecha, para «esprintar» hasta la habitación contigua (F13-P13) y entrar por la puerta de la derecha. Activa el interruptor que hay dentro y vuelve a la sala de los dos interruptores. Vuelve a pulsar el interruptor de la derecha y ve corriendo para entrar por la puerta del centro. Sube por la trampilla y pulsa el interruptor que hay dentro. Vuelve a la habitación de los dos botones y, esta vez, activa el de la izquierda. Corre para entrar por la puerta de la izquierda. Utiliza la plataforma y el techo para llegar arriba, donde está la Gema, y para recoger además la primera LLave de Solomón (F13-P14). Vuelve a la habitación roja y de ahí a la de la trituradora (F13-P15) (por un pequeño hueco que hay bajo el agua, en la habitación de la llave, llegarás al mismísimo *hall* de la estación). En una plataforma elevada está la segunda Llave de Solomón. Vuelve al *hall* principal y utiliza el penique viejo para comprar un Ticket (F13-P16). Baja por la escalera mecánica de la izquierda. En el andén, ve al fondo y destroza la rejilla que hay. Allí encontrarás el secreto #2. Baja a las vías, mata al guardián y entra por la segunda puerta de la derecha. Activa el interruptor. Sal y ve a la habitación de la derecha, una estancia

Las cosas cada vez se van complicando más, y deberás seguir esta guía minuciosamente siquieres salir con vida, y con todos los secretos en tu poder.





Secreto 03

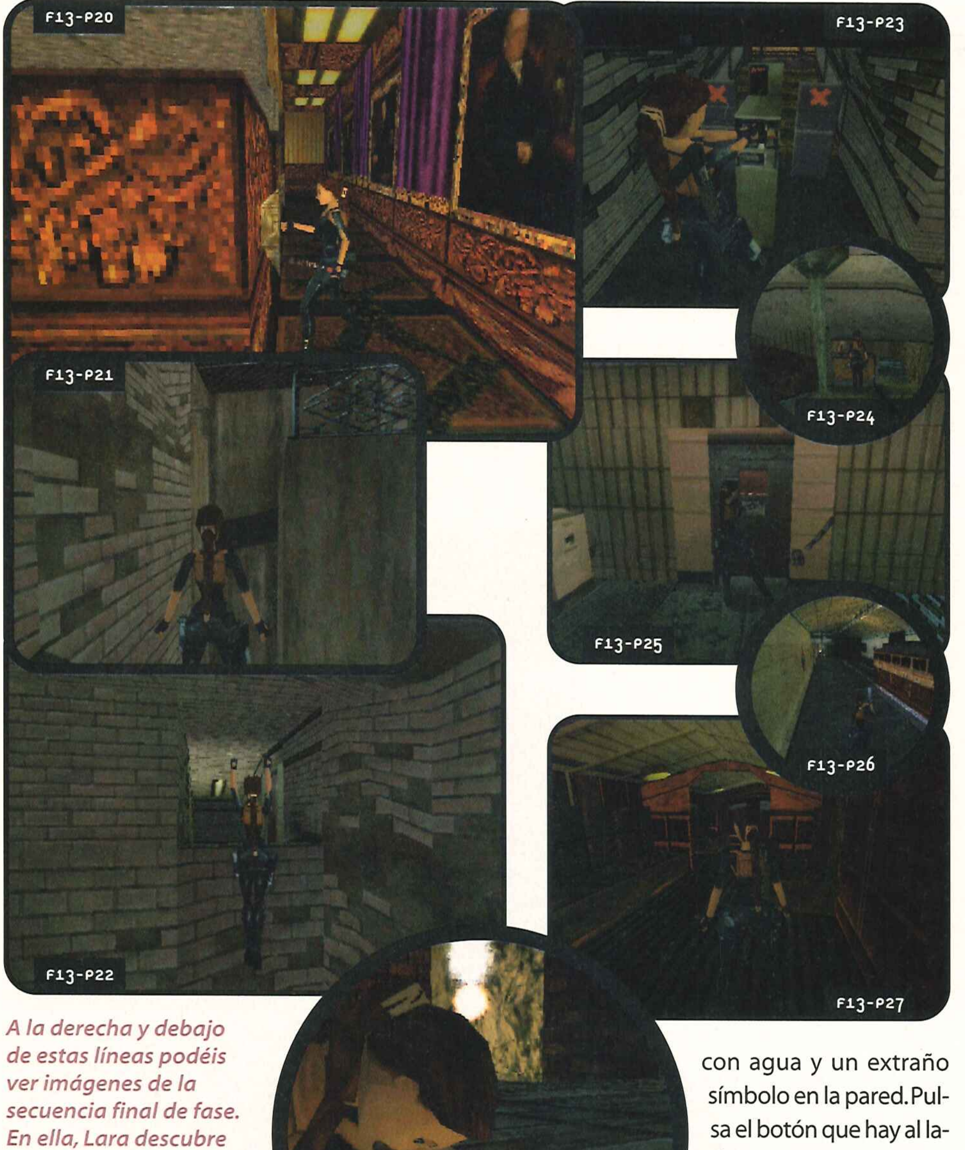
Utiliza la estrella de barro que recogiste en la habitación de Mason para activar el tercer secreto. Debes introducirla en la secuencia.



Secreto 04

Busca el cuarto secreto al final del túnel, donde la vía toca a su fin. Eso sí, ten en cuenta el cambio de cámara que se produce al pasar.





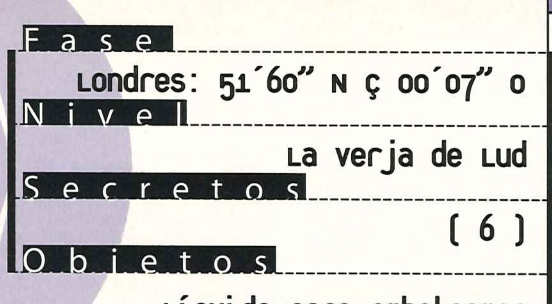
A la derecha y debajo de estas líneas podéis ver imágenes de la secuencia final de fase. En ella, Lara descubre que los Inmortales han sido utilizados de cobayas con productos cosméticos.

Secreto 05

Simplemente sigue al hombre de la antorcha que sale. No le mates, ni siquiera cuando otros dos esbirros más aparezcan para atacarte.



con agua y un extraño símbolo en la pared. Pulsa el botón que hay al lado para entrar en un nuevo puzzle (F13-P17). Ve hasta el final del pasillo y gira a la izquierda. Allí pulsa el primer interruptor. Gira a la derecha y entra en la nueva habitación que se ha abierto. Pulsa el botón de la izquierda (F13-P18). Ya tienes acceso a la habitación de Mason (F13-P19), donde deberás insertar las dos Llaves de Solomon (F13-P20). Con ello abrirás la estancia que contiene el Mazo Masónico. Cógelo y se abrirá otra puerta por la que podrás lanzarte al agua y llegar a otra área. Sube hasta arriba (F13-P21) y métete por un hueco que hay en lo más alto (F13-P22). Utiliza el ticket para pasar (F13-P23). Recoge el secreto #3. Baja por las escaleras mecánicas (F13-P24) y utiliza el Mazo Masónico en la puerta de la izquierda (F13-P25). Activa el interruptor y sigue bajando. Mata al guardián que aparece por la puerta de la derecha. Sigue el pasillo hasta llegar al tren (F13-P26). Recoge el secreto #4. Vuelve por el pasillo, tírate por el hueco y entra en el vagón (F13-P27). Pulsa el interruptor y sal. Al final del pasillo, un hombre corriendo te guiará hasta el secreto #5. Lánzate por el hueco y disfruta de la secuencia...



La dificultad alcanza su máxima expresión.

Todo lo que habéis vivido hasta ahora en **TOMB RAIDER III** no es equiparable a lo que os encontraréis en este nivel. Ojalá nuestras pistas os proporcionen la ayuda necesaria para completarlo.

Lo primero que debes tener en cuenta cuando comienzas este nivel es que los Inmortales son ahora amigos. Esto es, no sólo no te atacarán, sino que en la medida de sus posibilidades, te ayudarán. Eso sí, en el momento en que le dispares a uno de ellos, pasarán a ser igual de hostiles que en el nivel anterior. Nada más empezar, al final del pasillo, hay dos piscinas con tres puertas (F14-P1), una de ellas cerrada. Sigue por la de la izquierda hasta la estancia de los pinchos que caen del techo, sube por la derecha y, en la siguiente habitación, pulsa el interruptor. A la izquierda hay una gran estancia con alambradas (F14-P2). Vete al extremo derecho y descuélgate por allí. Agarrado a las grietas de la pared, avanza hacia la derecha hasta que puedas incorporarte. Allí esta el secreto #1. Vuelve a la estancia del interruptor y sube por la escalera de la izquierda. Fíjate en la pared de la izquierda para recoger el secreto #2. Una vez te hayas encaramado a la pared, sube hasta el hueco verde que hay arriba (F14-P3). Avanza a gatas por el hueco hasta que Lara se pueda incorporar. Sube y continúa hasta llegar a uno





Secreto 01



Entra en la pequeña estancia para que el secreto sea contabilizado. Para salir de allí, utiliza la salida superior que hay en ese lugar.



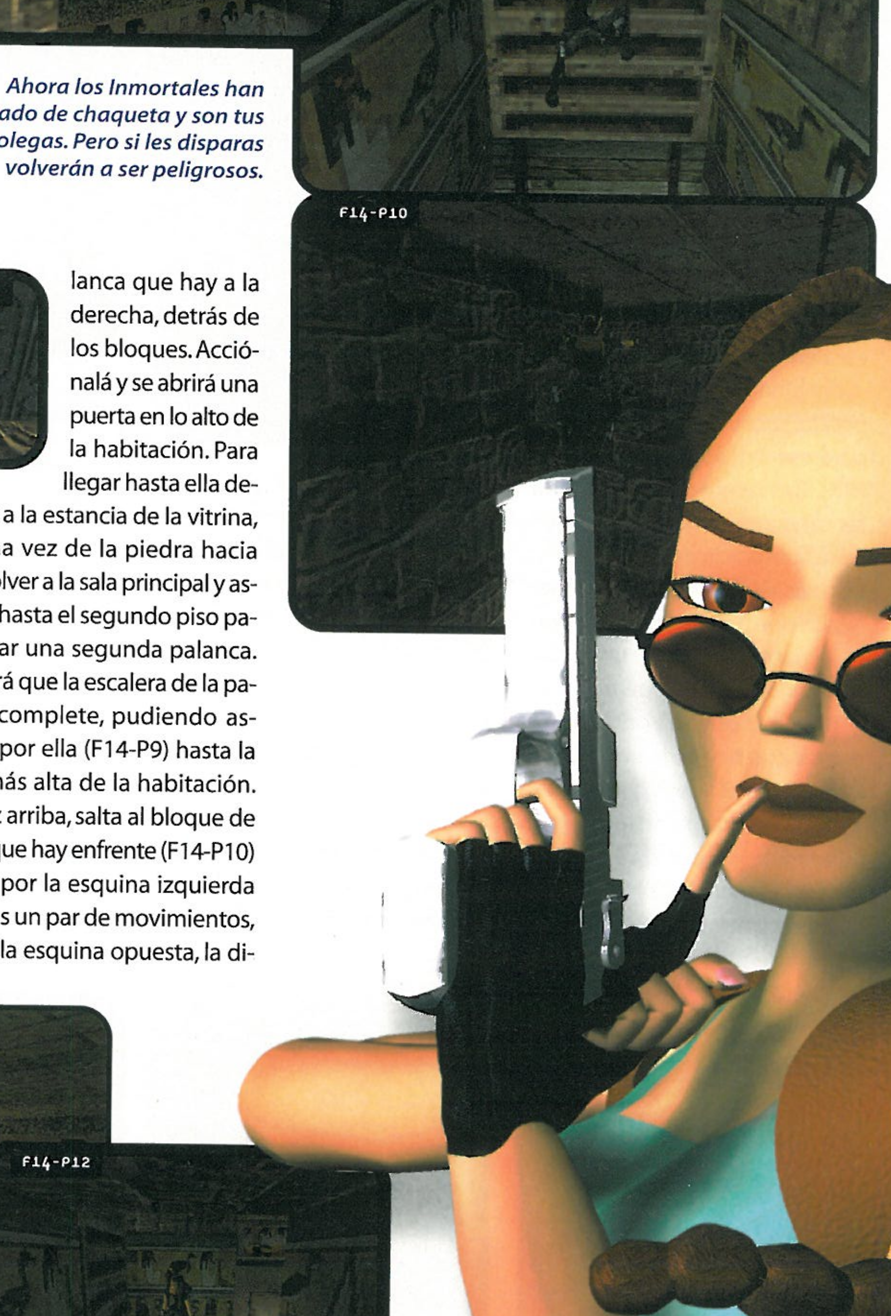
Secreto 02



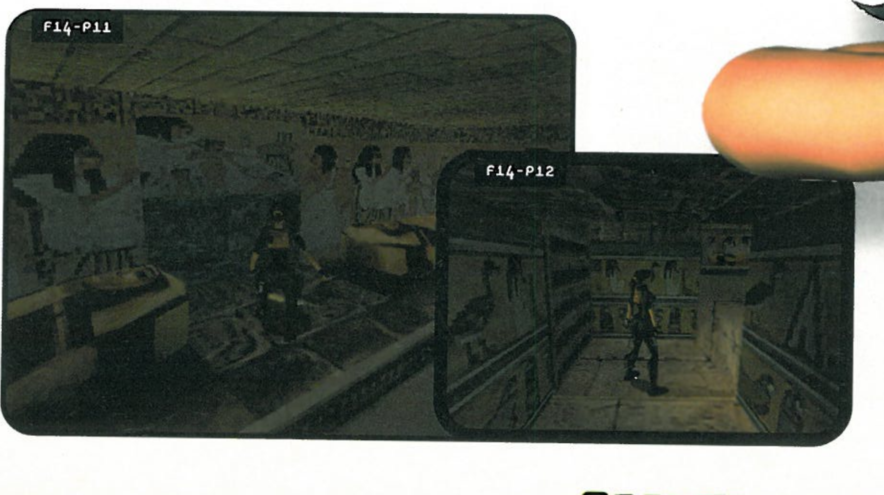
Cuando estés justo encima de la reja verde, salta hacia atrás y, poco después, pulsa el botón de vuelta (círculo) para acceder a la Gema.



Ahora los Inmortales han cambiado de chaqueta y son tus colegas. Pero si les disparas volverán a ser peligrosos.



de los pasillos del museo. Sigue hasta una estancia con un guardián, una piedra y una vitrina al fondo (F14-P4). Mata al guardián y mueve la piedra hasta la pared opuesta. Sal de la habitación para llegar a una especie de exposición sobre Egipto, una gran estancia con piedras en el centro y a los lados (F14-P5). Sube por la escalera (F14-P6), y en la siguiente habitación, arrastra la piedra hacia la derecha (F14-P7). Sube encima de la piedra y sal por un pasadizo que hay encima. Vuelve a la sala principal de la exposición. Ayúdate de la escalera en el techo (F14-P8) para llegar hasta la palanca que hay a la derecha, detrás de los bloques. Acciónalá y se abrirá una puerta en lo alto de la habitación. Para llegar hasta ella deberás ir a la estancia de la vitrina, tirar una vez de la piedra hacia atrás, volver a la sala principal y ascender hasta el segundo piso para activar una segunda palanca. Esto hará que la escalera de la pared se complete, pudiendo ascender por ella (F14-P9) hasta la parte más alta de la habitación. Una vez arriba, salta al bloque de piedra que hay enfrente (F14-P10) y sigue por la esquina izquierda para, tras un par de movimientos, llagar a la esquina opuesta, la di-





Fase

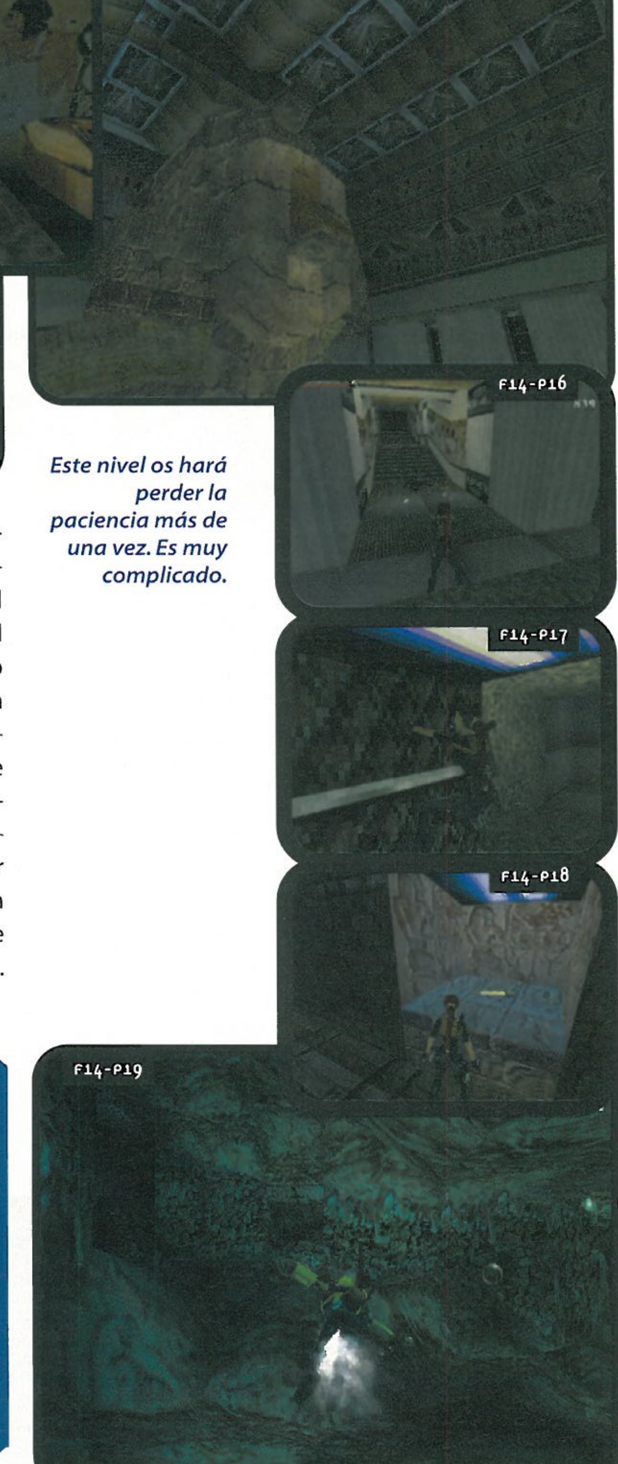
Londres: 51´60" N Ç 00´07" O

Nivel

La verja de Lud

El último de los puzzles, bajo las profundidades, es épico.

chosa entrada (F14-P11). Con mucho cuidado de no caerte, recoge el Líquido para Embalsamar (F14-P12). Entra por el hueco de la pared (F14-P13). En la nueva estancia, mata al guardián y vuelve a meterte por un pequeño hueco que hay en la pared de la izquierda. Al salir, deberás acabar con otro guardián más (F14-P14). Baja con cuidado a la habitación de la esfinge (F14-P15). Cuando hayas bajado de la esfinge, ve por la escalera principal (F16-P16) y tira del bloque que hay al final del pasillo, sobre la puerta. Utilízalo para escalar por la pared (F16-P17). Tras remover un buen rato las cajas, comprobarás que vuelves a la estancia inicial de las dos piscinas. Ve al altar (el hueco amoratado que hay enfrente del sillón en la pantalla inicial) y utiliza allí el Líquido para Embalsamar (F16-P18), con lo que se abrirá la otra puerta que hay en la habitación. Lánzate por el hueco que hay detrás de la puerta para caer al agua. Sumérgete y busca el UPV (el minisubmarino amarillo) (F16-P19). Debes buscar una zona con una corriente muy fuerte que te absorve, lugar en el que podrás dejar el UPV y seguir buceando. Sal a tierra firme y vuelve a echarte al agua (F16-P20), ve hasta el fondo del canal y verás un habitación con el secreto detrás de una ventana (F16-P21), y justo detrás de ti, una palanca, que al ser activada abre una trampilla situada justo al lado, a la izquierda. Sube por ella y activa el botón que hay en el interior (F16-P22), al tiempo que aparece una secuencia (F14-P23).



Este nivel os hará perder la paciencia más de una vez. Es muy complicado.

Secreto 03



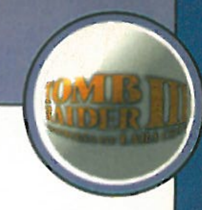
Está en un lateral de la esfinge. Baja con cuidado por el lado derecho de la misma para recoger la Gema que se ve al fondo.

Secreto 04

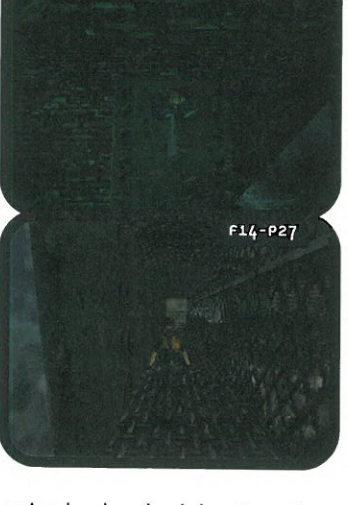


Remueve bien las cajas para encontrar el pasadizo superior que te llevará hasta el cuarto secreto de este nivel.









Secreto 05



El quinto secreto está situado en una pequeña alcoba, en una de las estancias inferiores de la última parte. Lo conocerás por una Gema.

Secreto 06



El último secreto de nivel está en el pasillo del almacén, que se abre con la última de las palancas. Date prisa para evitar al hombre-rana.

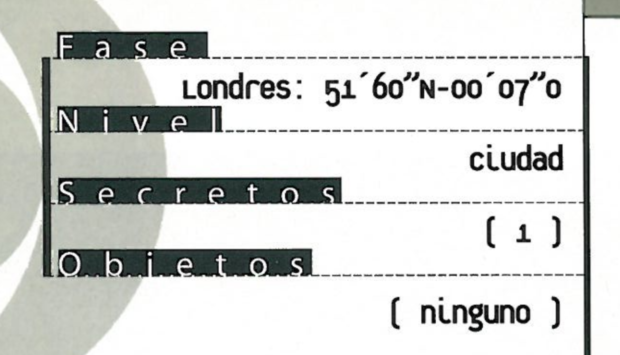
F14-P28

F14-P29

Una nueva trampilla se ha abierto justo al lado de la última, así pues, entra por ella, salta en el canal de agua y continúa saltando por las cajas de la derecha (F14-P24), hasta llegar a un hangar con agua que hay a la derecha. Métete en el agua y sigue el canal hasta llegar a una estancia con varias aberturas. Introdúcete por la segunda de la derecha de la fila superior, ya que es la única donde puedes tomar aire. Baja a la segunda de la izquierda, abajo, y activa la palanca. Ahora coge el UPV (F14-P25) y entra en la tercera por la izquierda, donde deberás activar una segunda palanca (F14-P26). La última de las palancas deberás activarla en la estancia que está junto enfrente, para terminar saliendo por la de la derecha. Ya fuera, apareces en un lugar con llamas. Tírate al agua y activa la palanca para apagarlo. Sube y ve por las plataformas hasta llegar a los pistones (F14-P27). Evítalos y cruza la cascada (F14-P28) para introducir la llave (F14-P28) y tener acceso por fin (ya estamos un poco hartos de la capital del país británico) al último nivel de Londres, el enfrentamiento con Sophia.





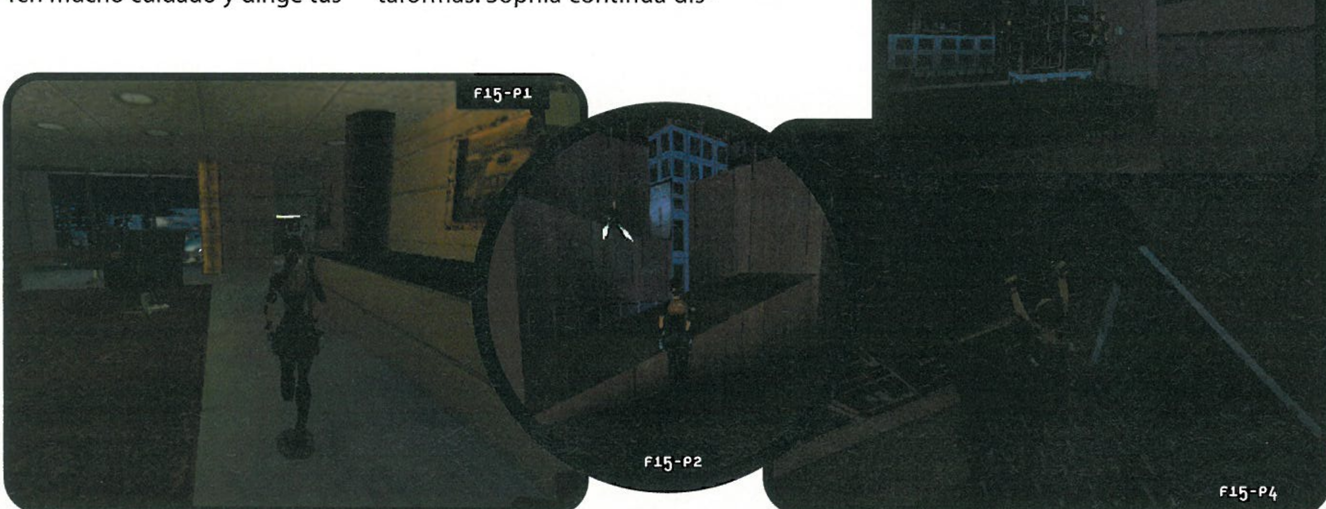


El combate contra Sophia pone el punto y final.

Este nivel es una lucha a muerte contra Sophia. La mejor estrategia es permanecer a cubierto y continuar avanzando sólo durante los segundos que ella tarda en recargar la energía de su arma.

Todo empieza en la oficina. Desde aquí hay que avanzar por el pasillo (F15-P1) y salir al exterior donde te espera Sophia. Una vez aquí, sube por la rampa (F15-P2) y aúpate encima de la plataforma. No intentes llegar al lugar donde está tu enemiga, es imposible eliminarla con disparos y tendrías que comenzar de nuevo el nivel. Date la vuelta, comienza a correr y salta para encaramarte a la base con una luz de emergencia roja en la pared. Continúa subiendo hasta llegar a un punto desde el que, además de estar a salvo de los disparos, verás una caja metálica al fondo. Ten mucho cuidado y dirige tus pasos hacia dicha caja y pulsa el botón (F15-P3). Se abrirá una trampilla. Retrocede al lugar del que habías venido y verás el hueco que se ha abierto. No abandones todavía esta zona porque muy cerca se encuentra el acceso al único secreto del nivel. Déjate caer por la última plataforma agarrándote al borde y verás una fisura abajo. Descuélgate hasta ella y avanza hacia la izquierda. El secreto estará a tu alcance. Cuando abandones esta sala oculta déjate caer al suelo y vuelve a la trampilla que habías abierto anteriormente. Sube (F15-P4) al nivel superior de plataformas. Sophia continúa disparando. Recarga tu energía y corre hacia el otro extremo aprovechando el momento en que Sophia recarga su arma para sufrir el menor daño posible. Antes de llegar al final salta hacia la pared de la izquierda (F15-P5) que te servirá como escalera. Una vez arriba contemplarás que hay un hueco por el que es posible pasar agachado (F15-P6) hacia el otro lado. Este es un lugar seguro y el sitio indicado para hacer un descansito ante tanta acción.

En esta caja se halla el botón que abre el acceso al nivel superior de plataformas. Nada más pulsarlo vuelve corriendo a un lugar seguro si no quieres resultar herido.





Secreto 01



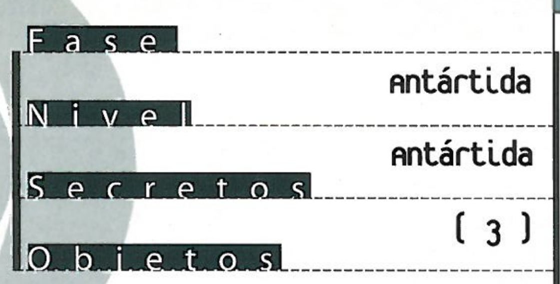
Déjate caer hasta la fisura y avanza hacia la izquierda. Ya podrás subir hasta la habitación que oculta el secreto de este nivel.



Esquiva los disparos de Sophia y salta hacia la pared para que Lara trepe hasta la plataforma.

Ahora, gírate y salta a la plataforma encima del hueco. Empieza a correr y salta de frente (F15-P7), no olvidando engancharte con las manos al borde de la siguiente plataforma. Esquiva las andanadas de Sophia mientras avanzas hacia la caja de fusibles. Colócate de forma que la pared te proteja y dispara hasta destrozar la caja (F15-P8). Así terminarás con la pesada de Sophia de una vez por todas. Contempla cómo se esfuma para siempre con una gran explosión. A la vista habrá quedado una de las cuatro reliquias que hay que recoger en el juego. A primera vista es sencillo hacerse con ella. Pero si lo intentas, Lara caerá electrocutada nada más pisar la plataforma metálica. Está completamente electrificada. Vuelve la plataforma encima del hueco, desciende y salta al otro lado de la calle (donde se encontraba Sophia). Esquiva las zonas electrificadas. Sube y avanza por las plataformas de madera para evitar cualquier peligro. Encuentra el botón que desactiva la electricidad (F15-P9). Por fin, podrás bajar al suelo metálico y obtener la reliquia que se ocultaba (F15-P10) en **Londres** para pasar al siguiente nivel.





Visita los helados paisajes de la Antártida.

Después de pasar por la selva, la ciudad , la costa y el desierto, le toca el turno a los fríos extremos. Un impresionante nivel que, sin ningún género de dudas, te dejará completamente helado.

Debido al tremendo frío que hace por estas latitudes (ríete de la ola de frío que asoló **España** durante estas últimas semanas), es necesario recordarte que el agua es un lugar casi prohibido para Lara (por supuesto, esto no quiere decir que huela «a tigre», ya que en la bañera sí que puede). Sumergirse en las heladas aguas de la Antártida supondrá que en breves segundos sufra una hipotermia de caballo. Por lo tanto, las inmersiones que Lara realice deben ser muy cortas, pues de lo contrario morirá. Al empezar este nivel, la situación está como sigue (F16-P1). Lara en medio de la nieve, con un barco enfrente y una caseta de madera a la derecha, junto con un pequeño túnel con agua que, en principio, no parece llevar a ninguna parte. Lara está justo detrás de la popa del barco, por lo que deberá llegar hasta la proa para buscar un trozo de hielo al que poder encaramarse (F16-P2) y así poder llegar al barco

Hay que tener mucho cuidado con las inmersiones en las aguas heladas de la Antártida. Si sobrepasas el tiempo permitido te convertirás en el polo de Lara. Algo así como lo que les pasó a los pasajeros de tercera clase del famoso Titanic.

F16-P1

F16-P2

F16-P3

F16-P4



F16-P5



(F16-P3). Para llegar hasta el otro lado, debes ir nadando poco a poco, de islote en islote, con cuidado de no congelarte. Busca una entrada al barco (F16-P4) y baja. Encontrarás una máquina, que parece ser el motor del barco (F16-P5). Activa la palanca que hay a su lado para que la trampilla se abra y baja por ella con mucho cuidado (F16-P6). Abre la puerta al final de pasillo y accede a la nueva estancia. En la siguiente habitación tienes varios caminos. Si subes, puedes acceder al exterior del barco, cosa que harás dentro de muy poco, pero por el momento gira hacia la derecha, donde están las tuberías naranjas (F16-P7). Déjate caer por el hueco, sigue el pasillo y sube. Verás al otro lado una lancha zodiac (F16-P8). Lánzala al agua utilizando el interruptor que hay al lado. Sal al exterior, a la parte trasera del barco (F16-P9), por la estancia que te comentamos anteriormente. Recoge el secreto #1 y apáñatelas como puedas para montar en la

F16-P6

F16-P7

F16-P8

F16-P9

F16-P10

Secreto 01

Ponte en la plataforma que hay más a la derecha y ajusta el salto para llegar a un pequeño hueco que se esconde en la montaña.

Un nuevo vehículo entra en escena en este nivel: la zodiac

Zodiac (F16-P10), tirándote al agua, por ejemplo, desde lo alto del árbol. Ya a los mandos del bote, da la vuelta por el costado izquierdo del barco y dirígete a la zona donde estaba la cabaña, lugar en el que encontrarás el acceso a una base enemiga (F16-P11). Pero antes recoge el secreto #2. Mata al guardián y utiliza las torretas para llegar al otro lado de la estancia (F16-P12). Entra por un pequeño pasillo para llegar a una nueva estancia abierta con varias cabañas (F16-P13). Sube a la cabaña de la izquierda y activa la palanca que hay. Ahora ve a la de la derecha y, a la salida de ésta, activa el interruptor (F16-P14). Sigue por la cueva de la derecha (pasando el tablón de madera) hasta llegar a un edificio con los controles de presión en su interior (F16-P15). Obsérvalos, pero por el momento no hagas nada con ellos, ya que todavía no sabes cómo colocarlos. Acto seguido ve al edificio con las puertas que están constantemente abriéndose y cerrándose (F16-P16). Ten cuidado de no ser atrapado por una de ellas, ya que morirías instantáneamente. Sube hasta la planta de arriba y coge la palanca, que está encima de una mesa. Antes tendrás que matar a dos esbirros y, tras coger la palanca, un tercero más. Ve al primero de los edificios de la izquierda (donde activaste la palanca) y abre la puerta que está cerrada con la

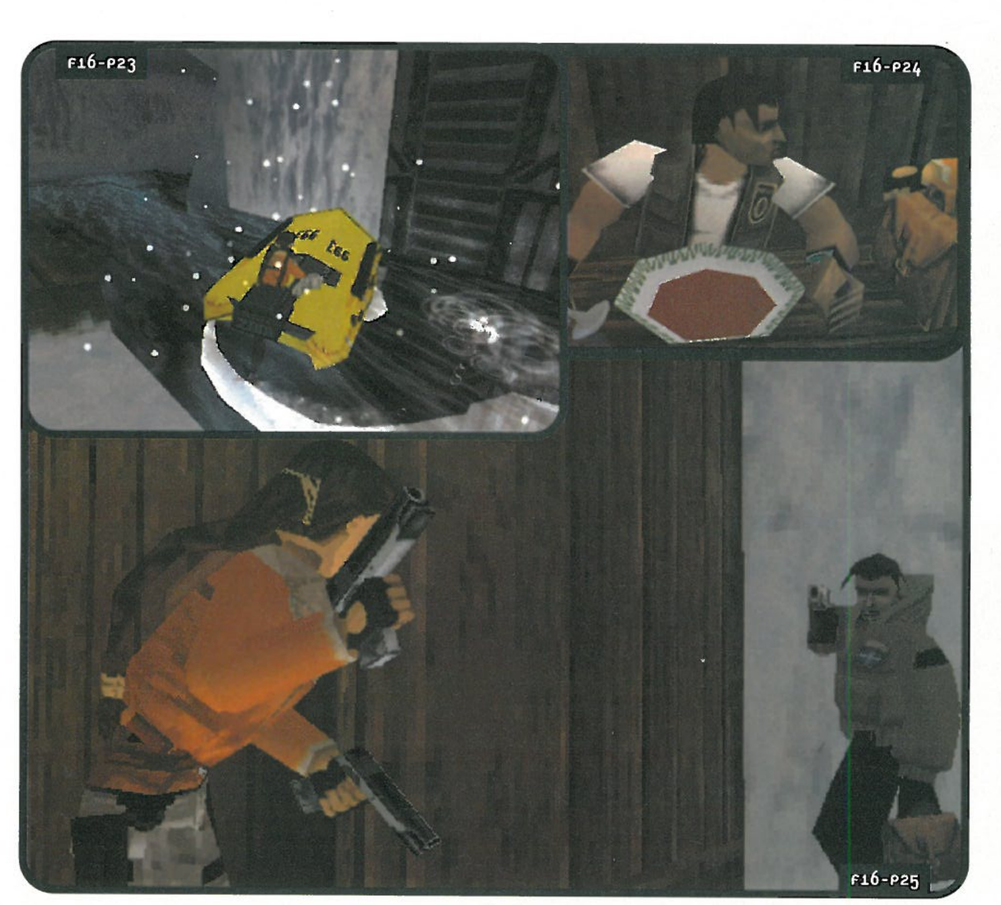




F16-P20 F16-P21 F16-P22

ayuda de la palanca que cogiste (F16-P17). Ve hasta el edificio de enfrente (F16-P18) y déjate caer en la oficina (F16-P19). Activa el interruptor y fíjate bien en el plano que indica las válvulas que hay que mover (F16-P20). Está en una de las paredes, y el orden que indica es, de arriba a abajo, verde, rojo, verde, rojo. Ve hasta la cabaña del generador y coloca cada válvula en su posición correspondiente. Ahora, pulsa los tres interruptores que hay repartidos por el mapeado (F16-P21) y ve al escritorio para recoger la llave de la cabaña, que más tarde te permitirá conseguir el tercer secreto. Vuelve por donde llegaste al complejo (F16-P22) y ve de nuevo a por la zodiac (F16-P23). Recoge también el secreto #3. Tras un último enfrentamiento con lo guardianes, tan sólo tendrás ya que escapar de allí entrando en la cabaña. Atiende a la secuencia antes de entrar en las minas...

Pulsa los tres interruptores que hay repartidos por el mapeado. No olvides recoger la llave que te dará acceso al tercer y último secreto de este nivel.

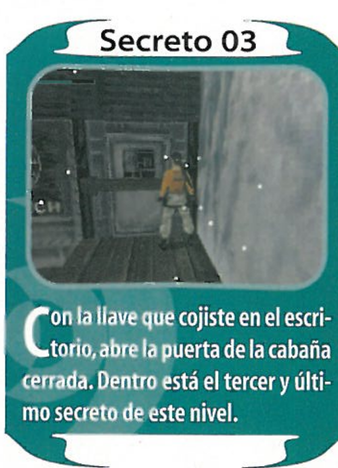


Secreto 02



Sitúate en el primer saliente y bájate. Enciende una bengala y entra por el hueco. Dentro encontrarás el segundo secreto.

Secreto 03



Con la llave que cojiste en el escritorio, abre la puerta de la cabaña cerrada. Dentro está el tercer y último secreto de este nivel.

Fase
antártida
Nivel
Minax RX-Tech
Secretos
[3]
Objetos
palanca
encendido del Torno
indicador de ácido de batería

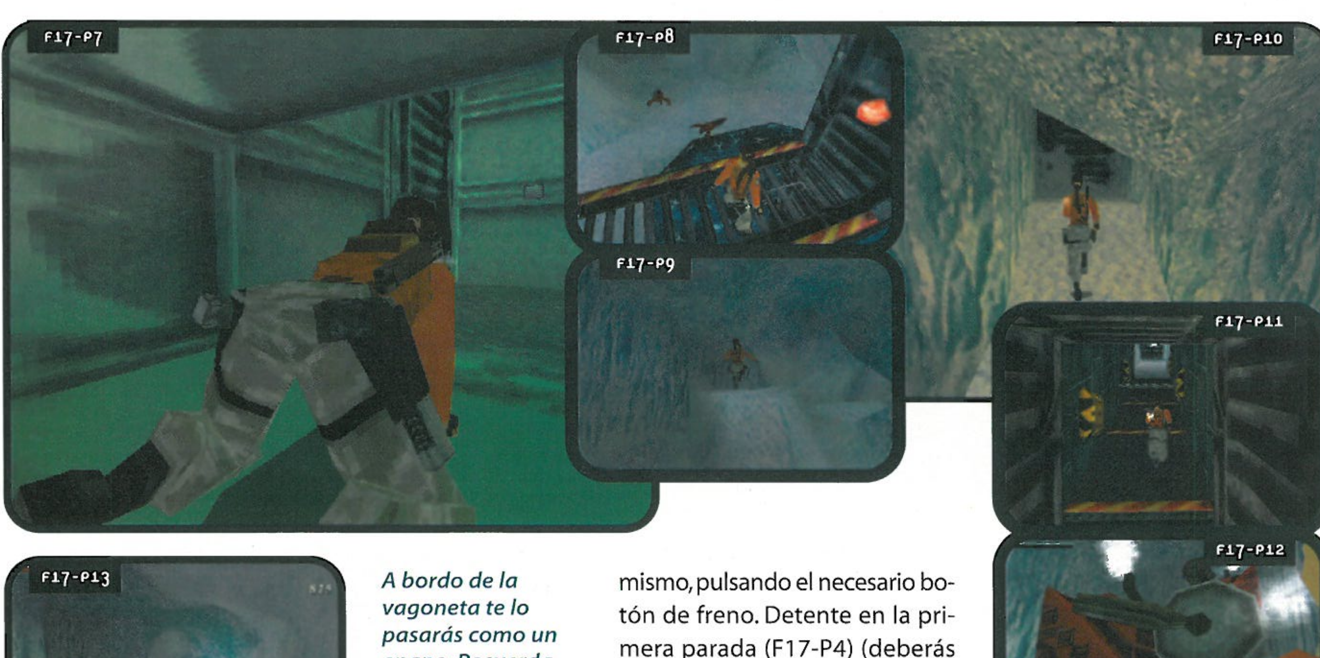
Lara Croft viaja en el Vagón Maldito.

Las similitudes entre Lara Croft e Indiana Jones son bastantes, pero más aún cuando su aprendiz copia de una forma tan descarada una escena épica de la película protagonizada por Harrison Ford.



Comienzas sobre el elevador y sin aparente salida. Mira en una de las paredes y comprobarás que existe un pequeño hueco por el que acceder. Entra y comienza a girar hacia la izquierda hasta que oigas dos portazos tras tus espaldas. Acto seguido, da media vuelta y busca la salida a este sencillo puzzle (de otro modo te estarías toda la vida dando vueltas). Sigue el pasillo y baja hasta una estancia con dos seres deformes y un soldado con un lanzallamas (F17-P1). Los seres deformes te atacan, y no sólo eso, sino que tanto su veneno como su sangre te serán perjudiciales. Si cualquiera de los dos te toca, tu energía comenzará a bajar poco a poco. Los soldados, en cambio, son seres amistosos, y a no ser que tú les ataques a ellos, pasarán de ti olímpicamente. Pulsa el interruptor y sal al otro lado de la valla. Gira a la izquierda y después a la derecha para obtener una vista global del nivel en el que te encuentras. Un gran complejo con plataformas y tres vagonetas que realizan caminos diferentes. Dentro del complejo, en la entrada principal, está la habitación de control, a la que deberás dirigirte inmediatamente para encender la luz del complejo (F17-P2). Lo siguiente que vas a hacer es subir al tejado y buscar el primer secreto. Para ello, ve a la parte trasera del tejado y busca un hueco en la pared de hielo. Colócate a su altura y descuélgate para saltar de espaldas





F17-P13

A bordo de la vagoneta te lo pasarás como un enano. Recuerda que puedes frenar dicha vagoneta, y que en momentos determinados te será muy útil.

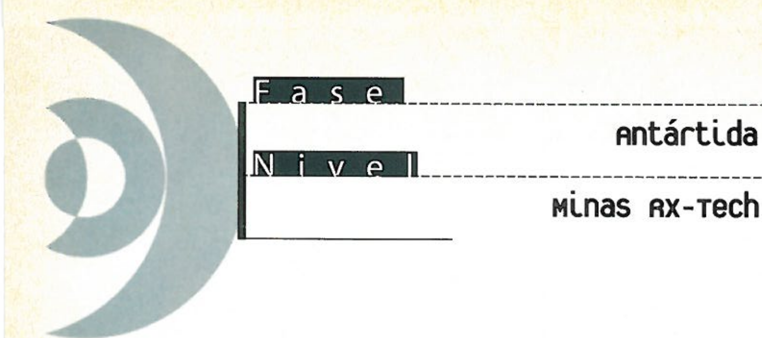
dando la vuelta en el aire. Ya casi tendrás el secreto #1. Es hora de coger la primer vagoneta. Las tres vagonetas que hay están colocadas a diferentes alturas. Coge la que está en medio (F17-P3) y prepárate para vivir emociones fuertes. Lo único que debes hacer es golpear los cambios de vía y esperar a que el vagón se pare. Puedes influir en la velocidad del mismo, pulsando el necesario botón de freno. Detente en la primera parada (F17-P4) (deberás golpear la palanca). Entra y baja por un lateral, bajando por el cráter (F17-P5) hasta llegar a campo abierto (F17-P6). Busca una grieta que hay en la pared de la derecha y por la que puedes subir a un hueco que hay en la pared (F17-P7). Entra y pulsa el interruptor, que abre la puerta que alberga el segundo secreto y que recogeremos en breve. Sal y coge la palanca que hay en la estructura metálica (F17-P8). Utiliza las montañas de nieve que hay en la estancia (F17-P9) para buscar

Secreto 01



Si todo ha ido bien, deberías quedar más o menos como en la imagen. Ya sólo te queda subir y recoger la recompensa de arriba.





La estructura de este nivel hace que sea bastante fácil.

la salida (F17-P10). Si consigues llegar hasta allí, te encontrarás con taladradoras (F17-P11), excavadoras (F17-P12) y todo para llegar de nuevo al lugar en el que dejaste la vagoneta (F17-P13), aunque esta vez con la puerta del segundo secreto abierta y la palanca en la mano. Monta en la vagoneta y vuelve al punto de partida, aunque deberás tener cuidado de no salirte en una curva, así como de cambiar la dirección en la misma. Aprovecha y recoge el secreto #2. Dejando de lado los secretos, es hora de coger la vagoneta que pasa por la vía inferior. Deberás cambiar la dirección una vez para llegar al lugar correcto (F17-P14), que reconocerás por la presencia de una Gema de salvar partida. Entra en el pasillo y pulsa el interruptor para abrir la puerta (F17-P15). Pasa rápido ya que sino ésta te pillará. Avanza por los diferentes pasillos (F17-P16) hasta llegar a una larga escalera por la que debes subir (F17-P17). A la derecha hay dos interruptores con sendas puertas. La primera da a la vagoneta, y la segunda, a una pequeña cabaña (F17-P18) en cuyo exterior hay un pequeño lago con una grúa (F17-P19). Lánzate al agua y, antes de congelarte, recoge del fondo el Encendido del Torno (F17-P20). Regresa a la vagoneta (F17-P21) y, por consiguiente, a la estancia principal del nivel (ten cuidado con alguna curva). Utiliza la palanca para abrir la puerta que hay a la izquierda, en el complejo principal (F17-P22) y recoger el Indicador de Acido de batería. El último viaje en vagoneta lo harás con la que está más arriba, justo enfrente de la puerta del complejo. El lugar de destino es im-

Hay tres vagonetas diferentes, cada una con su propio circuito. Deberás usar la llave inglesa para hacer el cambio de agujas y así dirigirte hacia donde tú desees.

F17-P15

F17-P16

F17-P17

F17-P18

F17-P19

F17-P20

F17-P21

F17-P22



F17-P23

F17-P24

F17-P26

F17-P25

F17-P27

F17-P30

F17-P28

F17-31

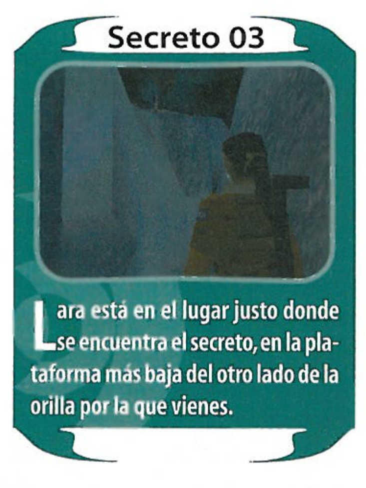
F17-P29

F17-P32

Secreto 02

Repite los movimientos que hiciste para conseguir el primer secreto, ya que el segundo está detrás de una puerta, en el mismo hueco.

Secreto 03



Lara está en el lugar justo donde se encuentra el secreto, en la plataforma más baja del otro lado de la orilla por la que vienes.

presionante (F17-P23): una grúa sujetando a un pequeño submarino. Introduce el encendido del torno en la parte trasera de la grúa (F17-P24) y la batería en la parte derecha de ésta (F17-P25). Se ve una secuencia en la que el submarino se sumerge (F17-P26). Lánzate al agua (F17-P27) y entra en el submarino (F17-P28). Una nueva inmersión, pero esta vez a un lugar algo más útil. Sigue el camino que muestra la puerta con luces que hay al fondo (F17-P29), y cuando estés dentro, gira a la derecha y después arriba (F17-P30). Seguramente necesites utilizar algún paquete médico para no morir congelado. Aparecerás en una estancia semejante a la que aparece en la pantalla (F17-P31). Ahora puedes recoger el secreto #3. Si quieres pasar de nivel, entra en el pequeño hangar que hay (F17-p32).

La calidad gráfica de este nivel es, probablemente, la más alta de todo el juego. Los juegos de luces y de texturas así lo demuestran.



Fase

antártida

Nivel

ciudad perdida de Tinnos

Secretos

(3)

Objetos

Llave de uli

Máscaras (4)

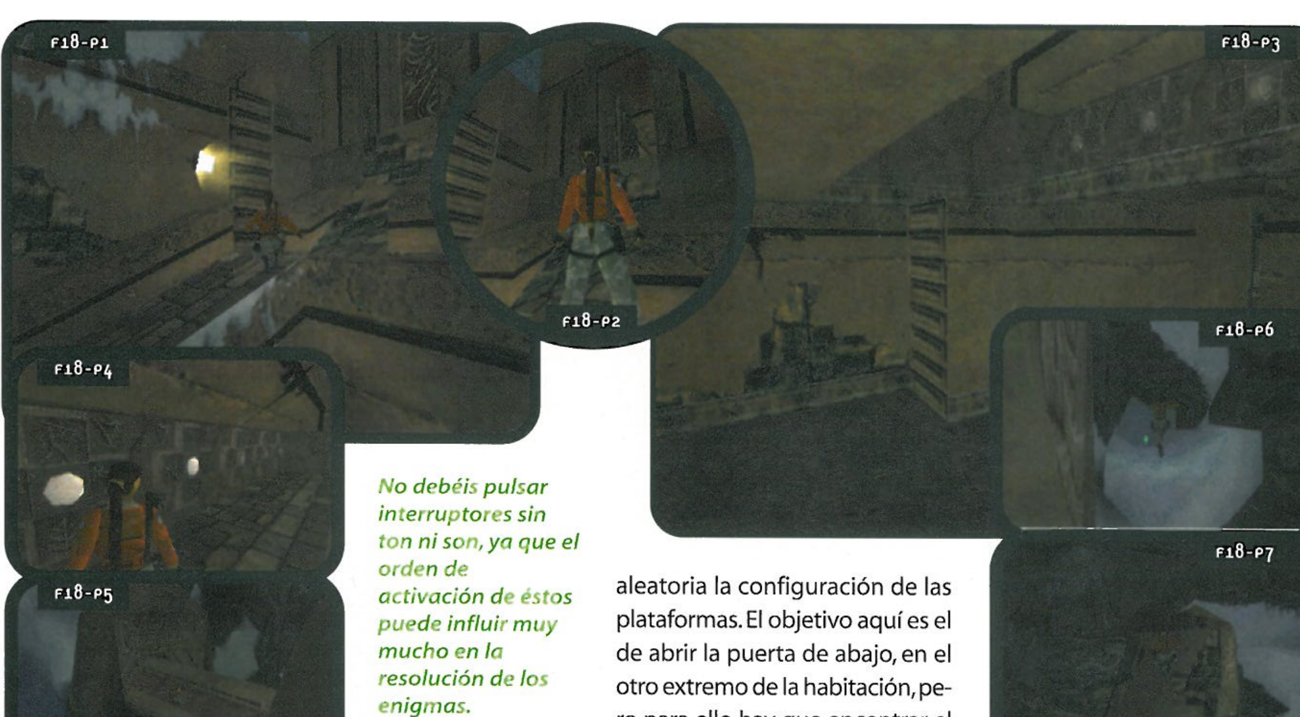
Tinnos oculta algunos de los puzzles más complejos.

Preparaos para sufrir, porque los interruptores toman el protagonismo. Hay enigmas aparentemente insolubles que te explicamos cómo superar sin problemas.



TOMB RAIDER III se despide de los niveles convencionales con una fase al más puro estilo TOMB RAIDER. Decenas de interruptores y palancas por accionar, varias llaves y, cómo no, los eternos enigmas (algunos inolvidables, como el del Rey Midas). Para empezar, sube por la escalera de la izquierda (F18-P1) y busca una palanca que debes accionar, para abrir la puerta que está al lado de la escalera. Entra por dicha puerta (F18-P2) y consigue allí la Llave Uli. Sal, ve a la izquierda y utiliza la llave en la cerradura, con lo que se abre la reja. Entra por ella y sube por la escalera. Activa la palanca que hay justo al lado de la reja. Sal a la cornisa y activa una tercera que hay pegada a la pared. Hay una cuarta más, que está abajo. Debes acceder por la rampa que hay en el pasillo. Cuando hayas activado las cuatro palancas, saldrá una pantalla como ésta (F18-P3), que representa una estancia que está a la izquierda (suponiendo que estuvieses en el comienzo del nivel). Ve allí y observa que hay cinco interruptores de luz y una reja (F18-P4). Para abrir la reja, activa los dos primeros y el último de los interruptores, siempre empezando a contar desde la izquierda. Entrarás en el puente derruido (F18-P05). Para atravesarlo, deberás saltar primero a la plataforma nevada de la izquierda (F18-P6) y desde ésta, al otro lado del puente (F18-P7). Para bajar no tienes más que dejarte caer, sin miedo a perder energía. Entra por el túnel y prepárate a vivir cosas fuertes. Primero los impresionantes monstruos que salen (F18-P8), después las balsas de aceite balanceándose (F18-P9) y después, tras girar a la izquierda, una jaula con tres nuevos seres mitológicos (F18-P10) que van apareciendo conforme te vas acercando a ellos (aunque sólo atacan de uno en uno). Cuando





No debéis pulsar interruptores sin ton ni son, ya que el orden de activación de éstos puede influir muy mucho en la resolución de los enigmas.

los hayas matado a todos, busca en una de las tres puertas abiertas un interruptor. Este abre un hueco en una de las paredes de la planta superior. Sube con ayuda de un bloque gris que hay en uno de los lados y, desde allí, entra en el hueco (F18-P11). Por él llegaréis a la nueva estancia (F18-P12), que guarda gran cantidad de interruptores que modifican de forma aleatoria la configuración de las plataformas. El objetivo aquí es el de abrir la puerta de abajo, en el otro extremo de la habitación, pero para ello hay que encontrar el camino correcto. Hay seis pulsadores, dos arriba (F18-P13 y F18-P14), uno abajo en el suelo, otro un poquito más elevado que este último (F18-P15) y otros dos justo encima (F18-P16) y debajo de la escalera que recorre la estancia de un lado a otro. El de arriba activa el secreto #2, y es el más sencillo de alcanzar, pero no deberás pulsarlo hasta el momento preciso. El orden de activación de los interruptores es el siguiente: primero el de arriba a la izquierda, segun-





Secreto 01



Para acceder al primer secreto debes saltar sobre las plataformas invisibles que los insectos iluminan. Justo a la derecha del puente.



La complejidad de los switches os volverá totalmente locos

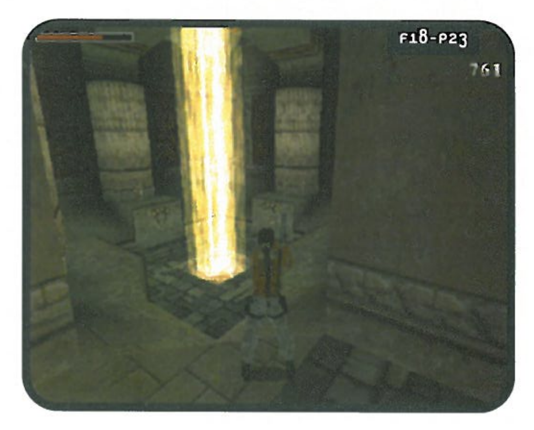


Secreto 02

Para activarlo deberás pulsar el interruptor que está encima del pasadizo principal. Cuando consigas salir, búscalo por el rayo de luz.

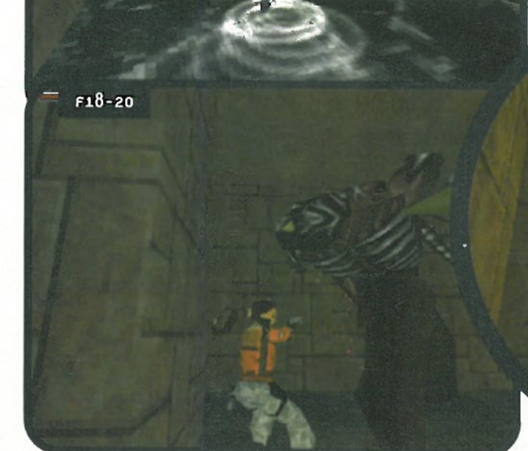
do el de arriba a la derecha, tercero el del suelo, cuarto el que está encima de un peldaño que se plegará al activarlo, quinto otra vez el de arriba (nos costó averiguar esto dos días), sexto el del secreto #2, si es que quieres conseguirlo, y por último el de debajo de la escalera que lleva al interruptor del secreto #2. Este último abrirá la puerta y deberás llegar a él colgado por debajo del puente. Nada más salir te encontrarás en una estancia llena de charcas (F18-P19) y repleta de bichos de todo tipo (F18-P20) con ganas de liquidarte (F18-P21). Sigue por el camino del fondo a la izquierda (F18-P22) para llegar a una puerta con un interruptor y una palanca. Tira de la palanca para abrir la puerta. El interior del lugar es algo parecido a lo que se muestra en la imagen (F18-P23).

La complejidad de muchas de las plataformas de esta fase te obligarán a tener una precisión milimétrica en cada uno de todos tus saltos.

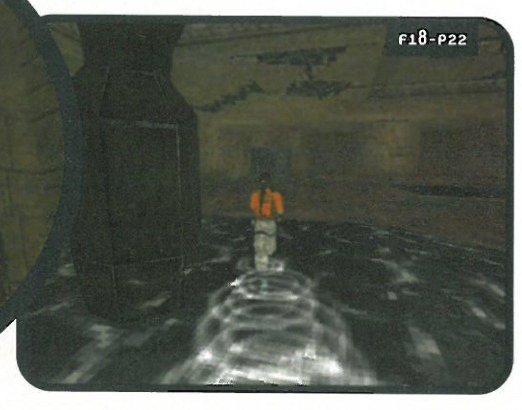


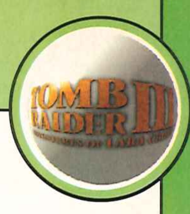
Alrededor del haz de luz se encuentran los huecos para las cuatro máscaras que debes recoger. Agua, Viento, Tierra y Fuego. Son varias pruebas a las que puedes acceder desde la planta superior (F18-P24). Dependiendo de la dirección a la que vayas, deberás enfrentarte a una prueba u otra. El caso es que, si queréis superar el

No te desesperes. Tarde o temprano conseguirás conducir a la buena de Lara al final del nivel.









F18-P24

F18-P25

F18-P26

F18-P27

F18-P28

F18-P29

F18-P30

F18-P31

F18-P32

Secreto 03



En el *hall* principal aparecen varios bloques de piedra. Acércate a ellos para conseguir el tercer y último secreto del nivel.

nivel, deberéis enfrentaros tarde o temprano a todas. Empecemos por el agua (F18-P25), donde deberás enfrentarte, entre otras cosas, a cuchillas que giran a toda velocidad (F18-P26). El viento (F18-P27), en cambio, se decanta por un complejo laberinto cuyo premio final es la máscara del viento (F18-P28). La Tierra (F18-P29) te llevará hasta una esplanada llena de arenas movedizas. No es muy complicado encontrar la máscara (F18-P30), pero sin duda lo peor será cuando la hayamos recogido, ya que al igual que le ocurrió a Indiana Jones con el ídolo de oro, Lara verá cómo la cueva se le cae encima en medio de infinitos temblores. El fuego (F18-P31), finalmente, os invita a poner a prueba vuestra picardía, teniendo que atravesar una serie de tuberías de las cuales deberás distinguir las que están incandescentes y las que no (F18-P32).

Para concluir el nivel debes solventar los cuatro últimos puzzles que te darán las cuatro máscaras. Una vez concluidos, este nivel habra pasado a la historia.

Fase

Antártida

Nivel

La cueva del meteorito

Secretos

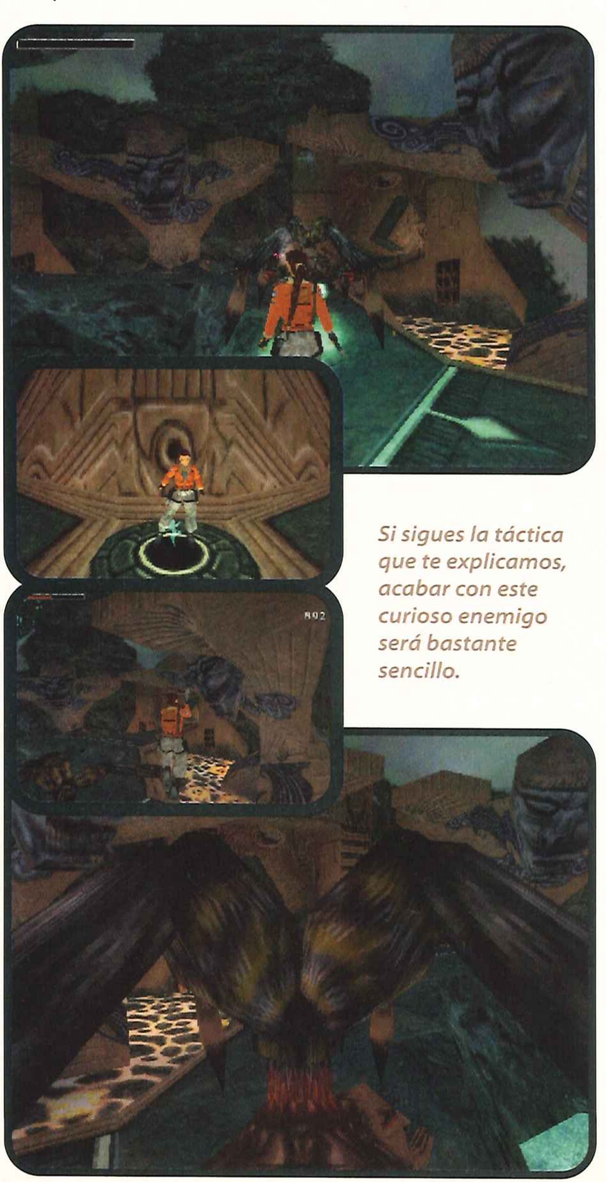
(1)

Objetos

(ninguno)

El combate final ante un jefe poco inteligente.

No todo iba a ser perfecto en **TOMB RAIDER III**, así pues, el último enemigo no te pondrá las cosas demasiado complicadas si sigues al pie de la letra nuestras indicaciones.

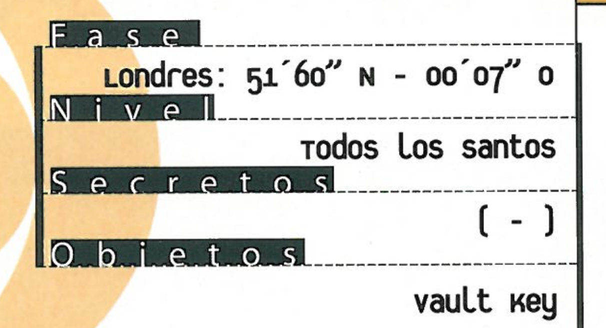


Si sigues la táctica que te explicamos, acabar con este curioso enemigo será bastante sencillo.

Bueno, has sufrido mucho para llegar hasta aquí. Han sido dieciocho complicados niveles (diecinueve si contamos la Mansión de Lara) en los que has debido combinar perfectamente tu habilidad y tu inteligencia. Estamos casi seguros, además, de que has recogido los cincuenta y nueve secretos que esconde el juego, lo que te da derecho a visitar el nivel extra de **TOMB RAIER III**. Por esto, y por otras muchas cosas, sería una pena que no fueses capaz de superar al último enemigo que te aparece en el juego, ese extraño ser, mezcla de araña y humano, que trata de hacerte la vida imposible. No te preocupes. Como todo jefe final que se precie, tiene sus habilidades, pero también sus defectos y rutinas. Entre sus virtudes está su potente disparo. Nunca falla y además es fulminante. Por lo tanto, para evitar morir habrá que impedirle disparar, y ese es, precisamente, el mayor de sus defectos (bastante pobre para ser un jefe final). Así pues, dispárale a bocajarro, pero siempre desde la otra punta. Es decir, si él está en un punto del círculo central, tú lo estarás 180 grados más alla. El problema es que, a pesar de dispararle, no le provocarás ningún daño. Para ello debes ir recogiendo cada uno de los cuatro fragmentos del meteorito que hay en otras tantas estancias. Cuando lo hayas hecho, el jefe final comenzará a notar nuestros disparos. Así pues, la táctica es la siguiente. Poneros frente a frente,

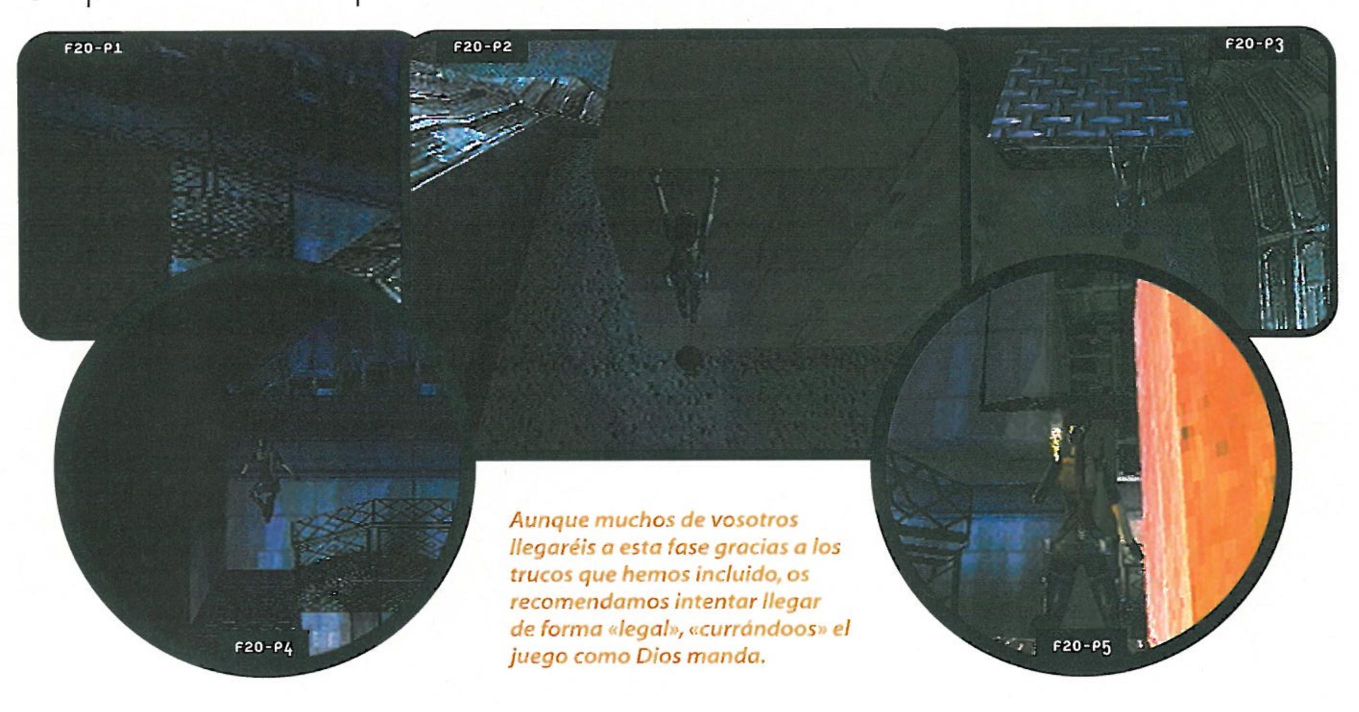


cada uno en un extremo del círculo, y a ser posible que Lara esté justo al lado de alguno de los fragmentos. Lo dejas fuera de combate, vas rápido a por el fragmento y, vuelta a empezar. Así hasta recoger los cuatro. Cuando eso ocurra, te será muy sencillo acabar con el jefe final. Pero aquí no acaba la aventura. Aún te queda subir por las escaleras, ir por el pasillo nevado, saltar de roca en roca hasta llegar al «cielo», bajar por un pasillo, entrar en una base enemiga con cuatro o cinco enemigos y esperar a que el helicóptero que va a sacar de aquí, llegue lo antes posible. ¿Sorprendido? Bueno, tampoco es para tanto. En realidad es como una despedida del juego, hasta lo que pueda ser un futuro TOMB RAIDER IV. Lo importante es que has finalizado el juego, y si además has conseguido los cincuenta y nueve secretos, además de disfrutar del trasero de Lara, disfrutaréis de un nivel extra bastante impactante. Todo un placer.



Este nivel es la recompensa para los más valientes.

El último nivel del juego (esta vez sí) es corto pero intenso. Cualquier paso mal dado hará que los huesos de Lara Croft salten en pedazos al impactar contra el frío mármol del suelo.



Aunque muchos de vosotros llegaréis a esta fase gracias a los trucos que hemos incluido, os recomendamos intentar llegar de forma «legal», «currándoos» el juego como Dios manda.



Si has seguido al pie de la letra todas las instrucciones que te hemos mostrado en esta guía, y además has tenido la paciencia de ir recogiendo uno por uno los cincuenta y nueve secretos del juego, entonces es muy posible que estés pidiendo consejo para terminar este nivel extra de **Tomb Raider III**. También es muy posible que hayas utilizado los trucos para llegar hasta aquí (ve a la sección de trucos si no sabes cómo). Es necesario puntualizar ciertos aspectos antes de comenzar este nivel *extra*. Uno, que tu inventario estará completamente vacío, a excepción de las pistolas; dos, que en determinado momento del nivel necesitarás tener la barra de energía a tope, así que, si no estás seguro de poder conseguirlo, lo mejor es que te pases por la sección de trucos y ejecutes la combi-



F20-P7

F20-P8

F20-P9

F20-P10

nación para conseguir todas las armas, munición y paquetes médicos. De cualquier forma, te recomendamos que, en un principio, pruebes a superar el nivel de una forma «legal». Observarás que en casi todas las pantallas Lara Croft aparece con una bengala en la mano, a pesar de que empieza el nivel sin ellas. Bueno, hemos ejecutado el truco para conseguir una mejor calidad de las imágenes, dada la extrema oscuridad de este nivel. En fin, ahí van las instrucciones para superar este nivel. Lara comienza sobre una especie de tejado (F20-P1), y necesita escalar por las estructuras metálicas para colocarse justo sobre el centro de la estancia.

F20-P11

F20-P12



Fase

Londres: 51´60" N - 00´07" O

Nivel

Todos los santos

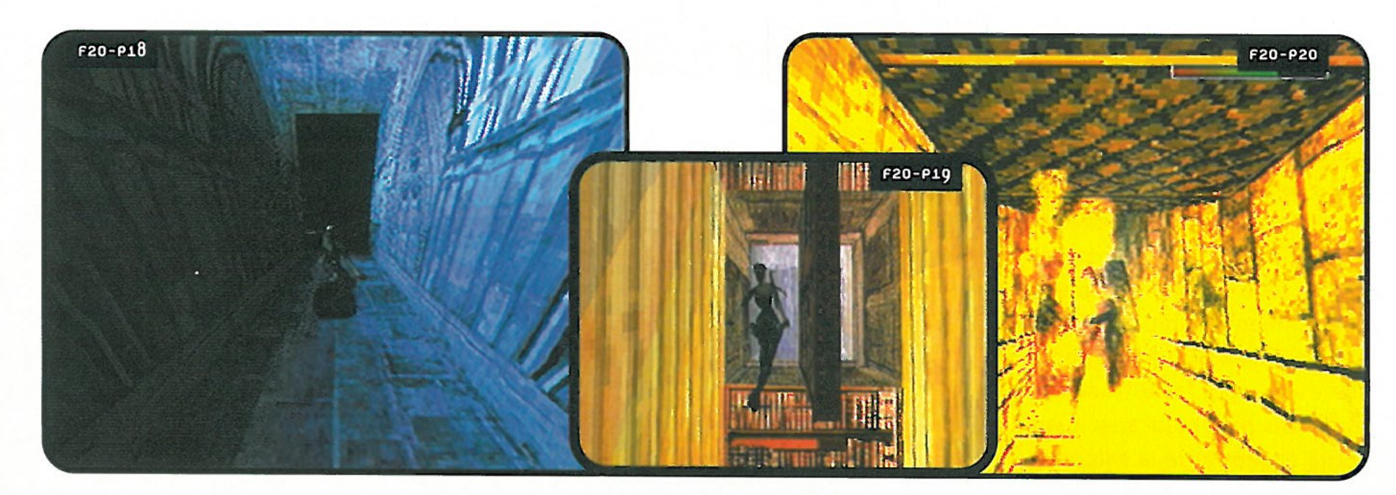
Procura no cometer fallos, o te precipitarás al vacío.



Abajo podéis ver a Lara deslizándose por la tirolina. Ya le queda poco para concluir su aventura.

Para conseguirlo, debes empezar subiendo a la plataforma que hay en uno de los laterales (F20-P2), de ahí a la que está justo encima (F20-P3) y desde ésta, ahora corriendo, hasta la que está más al fondo (F20-P4). Antes de llegar al objetivo final, puedes recoger las bengalas que hay en una de las plataformas superiores (F20-P5). Si has ido a por las bengalas, salta directamente desde esta plataforma (F20-P6). Después, agárrate al techo (F20-P7) y suéltate un poquillo más adelante (F20-P8). Caerás en una impresionante estancia con cristaleras y otros adornos (F20-P9). Si sigues vivo o no, depende del nivel de energía que llevases. Ya te avisamos que debías llevar el 100% para no morir. Recoge el paquete médico que hay sobre la plataforma y mira al lateral, donde está la plataforma morada (F20-P10). Salta sobre ella (F20-P11) y observa el panora-









Tras tanto sufrimiento por fin llegamos al último nivel del juego.

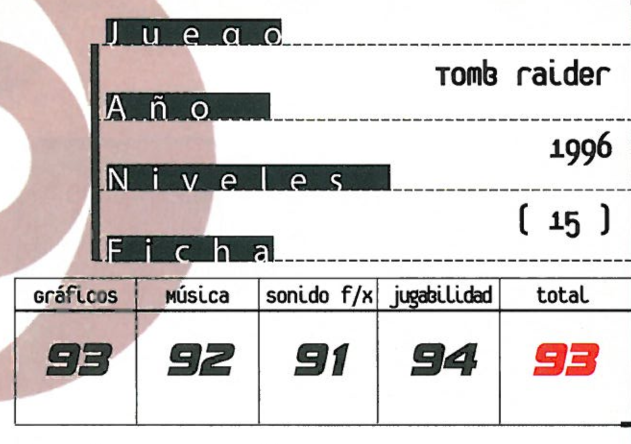


Como puedes observar en estas pantallas, Lara siempre lleva una bengala encendida. Hemos utilizado este truco para que puedas ver con más claridad todas las pantallas.

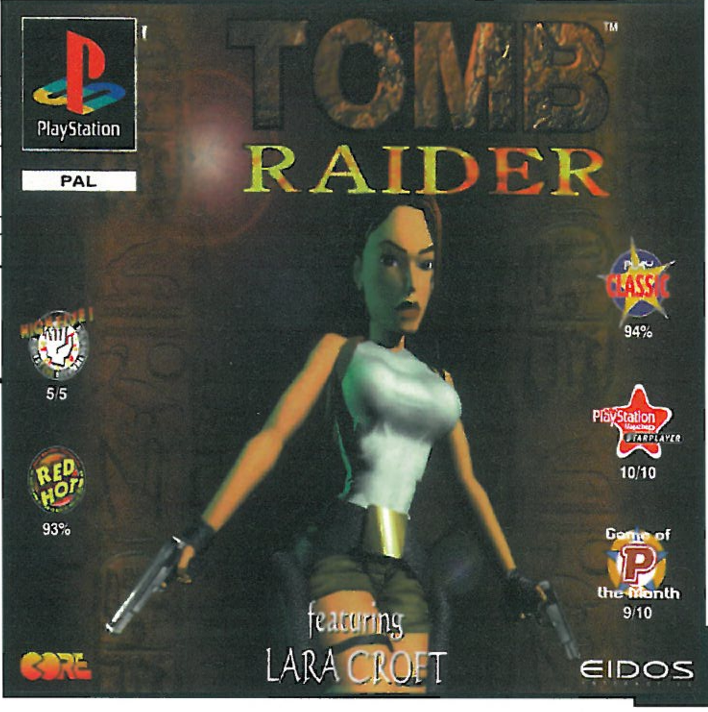
F20-P24

F20-P25

ma (F20-P12). Salta a la derecha (F20-P13) y de ahí a la librería que está justo debajo de ti. Activa la palanca que hay en un hueco (F20-P14), baja al suelo, sube por un lateral, salta a la estructura central (F20-P15) y, desde allí, a una grieta en una de las paredes. Agárrate a ella y muévete a la izquierda hasta encontrar una nueva palanca que deberás pulsar. Baja hasta el suelo y entra por la nueva puerta (F20-P16) para activar otra palanca más. Vuelve al *hall* principal y sube de nuevo a la librería, de ahí al hueco en la pared donde estaba la palanca y, desde allí, agárrate al techo. Coge la Vault Key y deslízate con la tirolina (F20-P17). Si sigues de frente comenzarás a bajar por rampas hasta caer al vacío (F10-P18). Tienes que soltarte antes de llegar al final para después subir al bloque que queda a tu derecha. Desde ahí, a gatas, baja hasta el lado posterior, con lo que una nueva puerta se abrirá (F20-P19). Entra y agárrate al techo (bien arrimado a la pared) para pasar por el pasillo (F20-P20). Lánzate al agua hasta llegar a una escalera (F20-P21) por la que puedes subir tranquilamente. Arriba hay una trampilla (F20-P22) que se abre con el interruptor que hay abajo (F20-P23). Entra por ella para llegar a una serie de bloques bastante elevados (F20-P24). Tírate por el hueco para caer al agua (F20-P25) y llegar a una nueva estancia con una puerta donde puedes introducir la Vault key (F20-P26). Lo que viene después es el enfrentamiento con un perro guardián y su maestro. Acaba con ellos, recoge todos los *items* y, ahora sí, habrás terminado por completo este **Tomb Raider III** (si no has empleado trucos, claro).



gráficos	música	sonido f/x	jugabilidad	total
93	92	91	94	93



Tomb Raider

Hablar de Lara Croft es hablar de videojuegos, de una *sex-symbol* que rompe todas las barreras de popularidad posibles.

Lara Croft es, en estos momentos, uno de los nombres más famosos del mundo de los videojuegos. Y aquí pasa como en el fútbol: uno nunca sabe si está ahí por méritos propios o por falta de aciertos de los grandes, es decir, de Mario y Sonic. El caso es que la consola de SONY, carente aún hoy de un líder natural por muchos CRASH BANDICOOT, SPYRO y TEKKEN que salgan al mercado, ha nombrado a Lara Croft, nuestra Lara, como heredera universal de todas sus glorias pasadas, presentes y, por supuesto, futuras. Ella se subió al carro de ***PLAYSTATION*** por primera vez en las navidades del 96, con un éxito nunca visto antes en un juego y un personaje de estas características.

TOMB RAIDER no fue el fruto de una multimillonaria campaña de *marketing* (eso vino después), sino de una serie de aciertos repetidos de algún cerebro privilegiado de CORE DESIGN (compañía con una dilatada carrera en los viejos ordenadores y consolas, con títulos de excelente calidad como RICK DANGEROUS o CHUCK ROCK), que convirtió en realidad un género hasta entonces huérfano de nombres. A quien se le ocurrió la idea, desde luego, sabía lo que hacía: cogió lo mejor de la mitología de las mejores películas de aventuras, los lugares más exóticos del planeta, los enemigos más peligrosos y algunos objetos arqueológicos de incalculable valor. Es de imaginar que esa mente privilegiada de CO-

TOMB RAIDER revolucionó el mundo de las aventuras, presentando un entorno 3D que hoy parece sencillo, pero que en su día conmocionó a toda la industria.





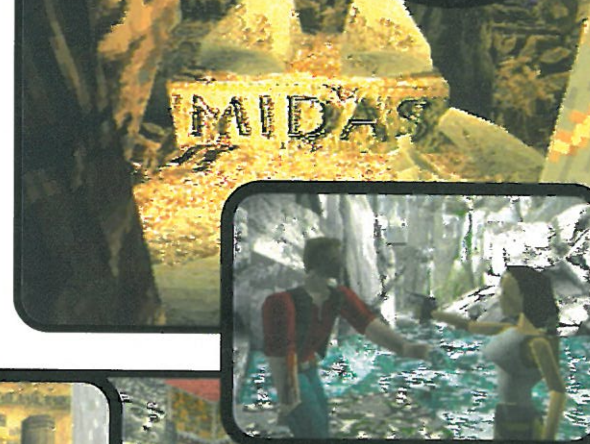
RE tuvo algunos problemas para ponerle nombre a su nueva critura, una vez que los ingredientes utilizados olían en exceso a **Spielberg, Lucas** e... Indiana Jones. Pero en un requiebro magistral, digno del mejor de los toreros, ese cerebro de CORE decidió moldear el cuerpo de su nueva criatura con las curvas de una escultural mujer, y la trajo al presente, a nuestros días. Ha sido, y es, tan perfecto el nacimiento de Lara Croft, que hasta la llegada del mismísimo Indiana Jones nos parece ahora un plagio... de TOMB RAIDER.

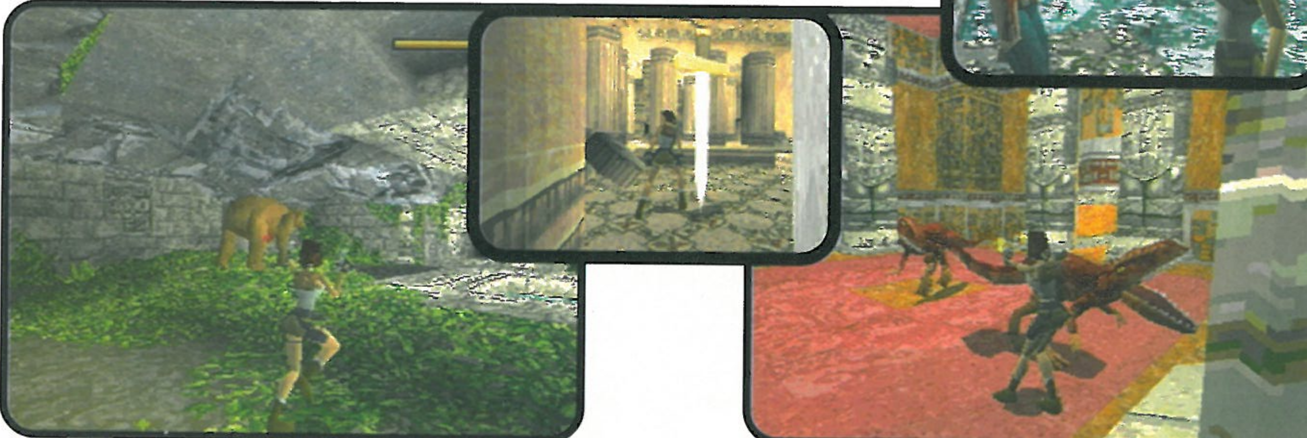
TOMB RAIDER es, en esencia, una gran superproducción de **Hollywood** en la que no se han reparado en gastos de escenarios, enemigos, armas y efectos especiales. Manejando los destinos de Lara Croft, podremos correr, por fin, delante de una gran bola de piedra que nos persigue en el interior de un oscuro túnel lleno de telarañas. Si sobrevivimos, aún nos espera un puente que se desploma a nuestro paso sobre una planicie de pinchos, o cientos de palancas que abren secciones secretas, cataratas, pasadizos, remotos palacios, puentes colgantes, desfiladeros, armas de todo tipo... ¡uff! Y todo eso visto, y vivido, desde una perspectiva en tercera persona que nos permite tener una visión completa de todo lo que acontece en la pantalla.

Técnicamente TOMB RAIDER no revolucionó nada, aunque sí tuvo el acierto de hacernos creer que realmente lo estaba haciendo. Era tal su magnetismo, su acción, argumento y ambientación, que no dudamos en caer en el error con la mejor de nuestras intenciones. Con la perspectiva que da el tiempo, y después de tres temporadas «volviendo a casa por Navidad», lo mejor que puedo decir de Lara Croft y su juego es que TOMB RAIDER es a los videojuegos lo que EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA a las películas de aventuras».
¿Ha quedado claro?



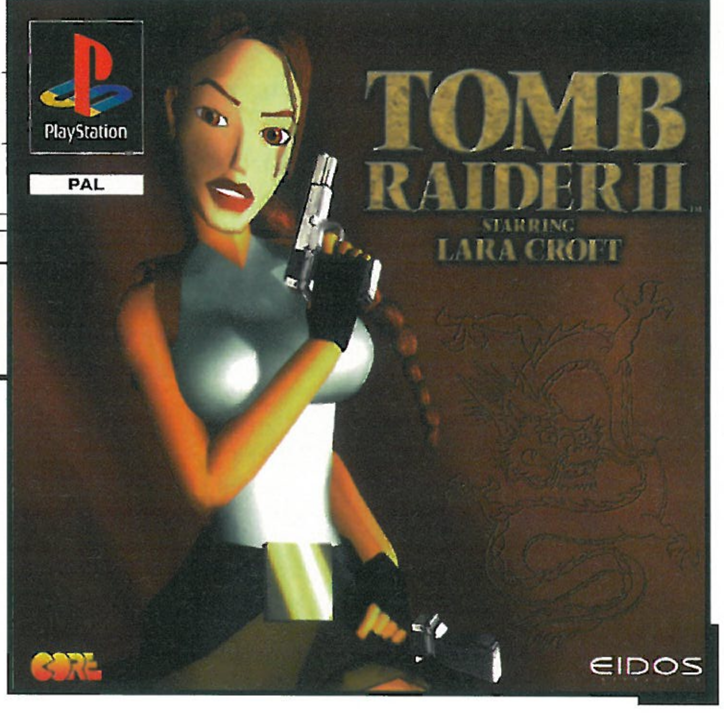
La inclusión de seres mitológicos, como el propio Rey Midas, le proporcionó un interés aún mayor.





Juego	
	Tomb raider II
Año	
	1987
Niveles	
	(16)
Ficha	

gráficos	música	sonido f/x	jugabilidad	total
96	93	94	95	95



Tomb Raider II

Puntualmente, al año siguiente, y consagrada como una verdadera diva de los videojuegos, Lara Croft repite el éxito de la primera parte.

El año 1997 fue el del reencuentro de Lara Croft con su afición, con la multitud de adeptos que creó con su primera entrega. En ese año, su éxito empieza a trascender más allá de las páginas de las revistas de videojuegos: U2, por ejemplo, la utiliza para sus conciertos, y las carnes prietas de la modelo que le da vida nutren con una voracidad imprevista los rumores de una película que aún hoy sigue siendo más un sueño que una realidad.

Con la perspectiva del tiempo, está muy claro que TOMB RAIDER II es, en realidad, la estela de la primera parte: cuando aún estábamos temblando por el impacto de la anterior aventura, CORE nos arreaba con más de lo mismo con el objetivo de saciar nuestro enganche al género protagonizado por Lara. En realidad, esta segunda parte se estaba convirtiendo en el crédito que los usuarios estábamos concediendo a CORE DESIGN para que pudiera seguir aprovechando con descaro la fórmula utilizada en la primera parte, sin que nos quejáramos. ¿Todos queríamos más? Pues tuvimos más.

En ese acuerdo tácito con los usuarios, CORE sabía que estaba utilizando las mismas herramientas infalibles que le habían dado dinero y fama el año anterior. Por eso intentó maquillar esa llegada dándole al juego una cuantas pinceladas de novedad: no estaba pensando nada nuevo, sólo redondeando su creación. Y algunos usuarios se dieron cuenta, pero prefi-

TOMB RAIDER II introdujo por primera vez la presencia de vehículos. La moto de nieve fue, sin duda, el más revolu-cionario de todos los sistemas de locomoción de esta segunda parte.



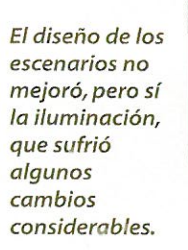


rieron mirar hacia otro lado porque, en realidad, Lara Croft y TOMB RAIDER les seguían divirtiendo. Seguían vibrando con sus fases, escenarios, *intros*, armas, enemigos, pasadizos, puentes colgantes y explosiones. Paradójicamente, esos mismos usuarios que habían perdido parcialmente su capacidad de crítica, arremeten airados en estas fechas contra la tercera parte de la saga.

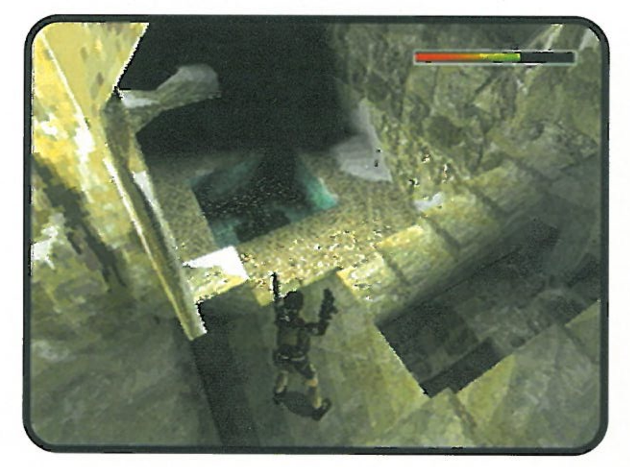
TOMB RAIDER II era un nuevo disco de misiones con argumento propio y personajes nuevos, pero el motor que daba vida a todo aquel embrollo era casi el mismo. Su control no había cambiado (tal vez se habían mejorado algunas pantallas de inventario, menús y opciones), y sus creadores afirmaban que técnicamente había mejorado mucho cuando el *hardware* de la consola seguía siendo el mismo. Eso sí, Lara podía comandar lanchas fueraborda dentro de los canales de Venecia (¡sí, sí, como Indiana Jones en LA ULTIMA CRUZADA!), una motonieve en las montañas del Tíbet, y hasta se había ido de compras para tener más y mejores modelitos que exhibir en las diferentes fases. Pero nada más.

Por ello, por su falta evidente de nuevas ideas, TOMB RAIDER II no deja de ser un grandioso videojuego que divierte y hace sentir al usuario la sensación de haber gastado justamente su dinero. Es más, en algunas ocasiones (y estamos ante una de ellas) es muy superior la necesidad de reencontrarse con un viejo amigo, que la de comprobar cómo todas esas buenas ideas planteadas en la primera aventura se han perdido por culpa de algún creativo que pensó demasiado. TOMB RAIDER es lo que es, y mejor que lo dejen así.

¿Que CORE podía haber mejorado los gráficos, la idea, el control, el tipo de juego, las armas y todas esas cosas? A partir de ese momento, seguro, no estaríamos hablando de TOMB RAIDER, sino de un juego de coches, ajedrez o plataformas... y a lo mejor, para entonces, no nos interesa lo más mínimo.



El diseño de los escenarios no mejoró, pero sí la iluminación, que sufrió algunos cambios considerables.



TRUCOS
TOMB RAIDER II

En esta aventura de Lara Croft también hay una gran variedad de divertidos trucos y curiosidades que te contamos con todo detalle.



Ya nada te impedirá llegar hasta el nivel que desees con los trucos que te ofrecemos. Tan sólo debes realizar la combinación de movimientos que te explicamos en estas líneas.

Los esbirros, como éstos que aparecen aquí, no te incordiarán gracias al truco para conseguir todas las armas.

Aquí tenéis algunos trucos de bastante utilidad para hacer que vuestra particular penitencia por las distintas fases del juego se convierta en un alegre baile de armas, explosiones y curiosidades. Si sois capaces de descubrir algún truco más de interés público (por ejemplo, cómo despeñar al mayordomo desde lo alto de la torre o conseguir domesticar a los perros Doberman), no dudéis en escribirnos:
SUPER JUEGOS, C/O'Donnell 12, 28009 Madrid.

CONSIGUE TODAS LAS ARMAS

Si crees que tu habilidad no es la suficiente para salir victorioso en los duelos contra enemigos poderosos o, simplemente, quieres ajustar cuentas con ese «perrúngano» asesino de los canales venecianos, viéndole correr despavorido por el enorme arsenal que has acumulado, interpreta esta secuencia de botones:

• En cualquier momento del juego, realiza un paso lateral a la izquierda, otro a la derecha y el último, otra vez a la izquierda.

• Pulsa y mantén apretado el botón andar. Retrocede un paso y avanza después otro. Suelta el botón andar.

• Haz tres giros de 360 grados con Lara, en cualquier dirección.

• Finalmente, realiza uno de sus saltos especiales pulsando en el D-Pad ABAJO (hacia atrás) y el botón de salto. Inmediatamente pulsa, y mantén, el botón de Círculo (Girar).

Cuando entres en la pantalla de inventario no te lo creerás, ¡todas las armas al máximo de munición posible!

BUCEA CON ESTILO

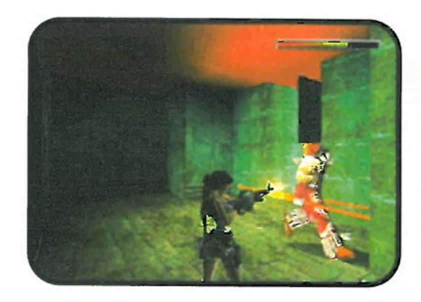
Alguien dijo que las cosas bien hechas también deben parecerlo. Por eso te ofrecemos este truco en el que Lara puede bucear con algo más de estilo, haciendo una graciosa cabriola que, aunque no sirve de nada, al menos te amenizará la vista durante unos instantes.

• En primer lugar, para que el truco salga, debes bucear en algún lago, piscina, río o mar que tenga una profundidad considerable.

• Si ya lo has encontrado, comienza a bucear, como lo haces normalmente.

Cuando te encuentras en medio de la caída hacia las profundidades, pulsa y mantén el botón de vuelta (círculo), ¡y verás a Lara realizar una pirueta como si estuviera fuera del agua!







REVIENTA A LARA CROFT

Este truco es, con diferencia, la manera más fácil que tienen los detractores de TOMB RAIDER para deshacerse de la, según ellos, «molesta mocosa aprendiz de Indiana Jones».
A nosotros, sinceramente, no nos «apetece» demasiado perderla de vista. Pero tú mismo y tu ansias de venganza.
• En cualquier momento del juego, realiza un paso lateral a la izquierda, otro a la derecha y el último, otra vez, a la izquierda.
• Pulsa, y mantén, el botón andar. Avanza un paso y retrocede después otro. Suelta el botón andar.
• Haz tres giros de 360 grados con Lara, en cualquier dirección.
• Finalmente, realiza uno de sus saltos normales.
Si habéis hecho bien lo anterior veréis a Lara, nuestra Lara, saltar por los aires hecha pedazos después de un sonoro estallido. Obviamente, la partida se terminará... con sus restos esparcidos por una buena parte del escenario. ¿Su utilidad? Bueno, es una forma original de dar por terminada una extensa jornada a los mandos de la simpar heroína Lara Croft, después de desesperarnos con sus difíciles misiones.

CRIOGENIZA AL MAYORDOMO

Estaremos todos de acuerdo que la cosa más molesta que hay en TOMB RAIDER II no son ni los perros, ni los esbirros del «malo malísimo», ni los tigres... sino el mayordomo de la mansión de Lara. Con este habilidoso truco, vuestros problemas pueden terminarse para siempre sin necesidad de que le deis dos patadas.
• Entra en la Mansión de Lara en el modo de entrenamiento.
• Dirígete a la cocina despacito, intentando guiar al anciano mayordomo, y abre la cámara figrorífica, como si fueras a coger un simple yogur de esos con vacilococos múltiples. Métete dentro (para que el mayordomo llegue antes, sería bueno que abrieras la puerta de la cocina que da a la pista de entrenamiento).
• Colócate al fondo y espera pacientemente a que llegue (escucharás sus pasos poco a poco acercarse, como el T-REX de PARQUE JURÁSICO).
• Cuando el mayordomo, con la bandejita, entre en la cámara frigorífica, espera a que se detenga cerca de ti.
• Salta sobre él y sal de allí corriendo (no hace falta que lo hagas muy rápido porque el pobrecito tiene el mismo «reprise» que un 600).



Como se puede ver en la imagen, el número de paquetes médicos que se pueden conseguir realizando el truco de las armas es más que considerable. Todo por la salud de Lara.

Si te cansas o te aburres de hacer siempre los mismo, lánzate al agua y prueba el nuevo estilo de Lara al nadar.

TRUCOS
TOMB RAIDER II



Las habilidades de Lara Croft son muchas, pero su gran flexibilidad es lo que le permite realizar muchas de ellas.



Encontrarás algún truco de utilidad para escapar en los canales de Venecia.

• Inmediatamente después cierra la cámara del mismo modo que la abriste.

¡Por fin podrás realizar tus entrenamientos sin que el pesado del mayordomo te moleste!

EMULA A JESUS CARVALLO

Está muy claro que Lara tiene sus encantos muy «a la vista». Pues bien, existen otras habilidades que Lara se reserva para momentos más especiales a los que, cómo no, podéis tener acceso gracias a este truco.

• Cuando Lara realice el movimiento de quedarse colgada (al pulsar el botón de Acción) en el borde de alguna plataforma, pulsa, y mantén, el botón Andar.

• Pulsa Arriba en el D-Pad.

Ahora contempla la demostración de fuerza, temple, abdominales y agilidad que destila el ejercicio. A lo mejor la vemos en las próximas Olimpiadas.

PASA DE NIVEL

Todos sabemos que hay niveles que se empeñan en no dejarnos pasar, sobre todo cuando tenemos un interés desmedido por visitar nuevos escenarios, conocer a enemigos más difíciles o ver alguna secuencia intermedia donde vuelven a presentarse Lara y sus encantos. Pues aquí tenéis un truco para dejar niveles atrás sin necesidad de que vuestros amigos se den cuenta de tu falta de habilidad.

• En cualquier momento del juego, realiza un paso lateral a la izquierda, otro a la derecha y el último, otra vez, a la izquierda.

• Pulsa, y mantén, el botón Andar. Retrocede un paso y avanza después otro. Suelta el botón Andar.

• Haz tres giros de 360 grados con Lara, en cualquier dirección.

• Finalmente, realiza uno de sus saltos especiales pulsando en el D-Pad Arriba (hacia delante) y el botón de salto. Inmediatamente pulsa, y mantén, el botón de Vuelta (círculo).

Si eres incapaz de acabarte el juego así...

BENGALAS INFINITAS

Si te faltan luces... en algunas cavernas o lugares oscuros, no te preocupes. Utiliza este truco y seguramente llegarás algo más lejos.

• En cualquier momento del juego pulsa cuatro veces el botón L2.

• Aunque en la pantalla de inventario no aparezcan, realmente estarán allí.







• Para usarlas, simplemente pulsa Triángulo y L2 durante el juego.
Ahora no habrá caverna que se te resista...

RADIO MACUTO

Parece cierto que los entrenamientos de Lara son bastante aburridos sin música. Sobre todo cuando el único sonido que escuchamos es el del traqueteo de las copas que el anciano mayordomo lleva en la bandeja, y sus quejas cuando tropieza contra las sillas. Si queréis cambiar de canción:

• Entra en la casa y coge el pasillo que hay a la derecha del reloj de pie.
• Cuando lleguéis al salón de baile, mira en la pared derecha.
• Acercaros hasta un mueble sobre el que hay una cadena musical y un organizador de CDs.
• Un poco más a la derecha de la cadena musical hay un pulsador gris.
• Utilizad el botón de Acción y encended la cadena...

UN POQUITO DE AYUDA EN EL MONASTERIO BARKHANG

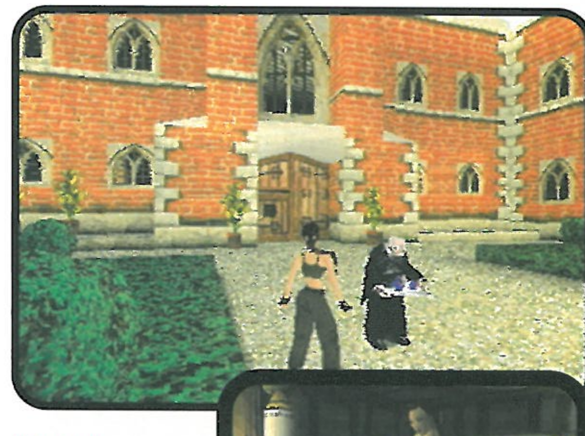
Este truco permite a Lara confraternizarse con la madre naturaleza. Es tan simple como que si no matas a ningún mono y les dejas seguir comiendo castañas del Tibet mientras quieran ellos, a cambio, te ayudarán a terminar con el ejército enemigo sin que pierdas mucha energía.
Para que luego te sigas preguntando para qué narices los señores de CORE han perdido tantos *bits* en meter pululando por el juego a estos seres inconscientes.

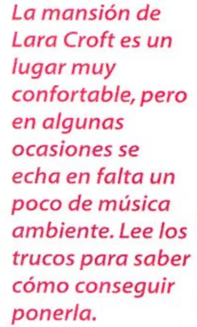
VENECIA

La ciudad de los canales es el marco ideal para que pongas en práctica técnicas de evasión cuando hay enemigos que te persiguen. Es muy fácil y, sobre todo, servirá para que llegues a pensar que realmente eres habilidoso.

• Al comienzo de la fase dirígete hacia el canal y corre dejando atrás a los dos guardas.
• Cuando llegues a la parte de las ventanas, corre hacia la ventana.
• Pulsa el botón Vuelta (círculo).
• Dejarás atrás a tus perseguidores sin que te des cuenta.

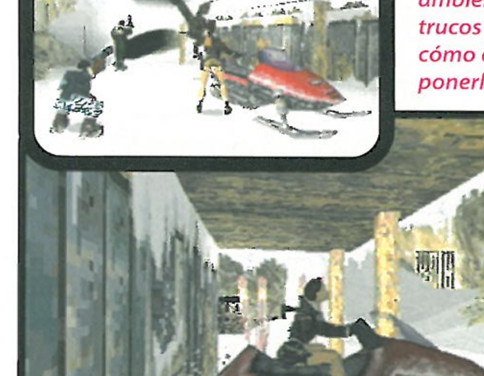
Y esto es todo lo que os podemos contar, con la esperanza de que aprovechéis todos estos trucos para de esta manera superar cualquier inconveniente que se os haya presentado. Esperemos que os sirvan.





Hay que reconocer que el viejo mayordomo de la mansión de Lara puede ser un poco pesado, sobre todo cuando se pone en nuestro camino durante nuestros ejercicios físicos.

La mansión de Lara Croft es un lugar muy confortable, pero en algunas ocasiones se echa en falta un poco de música ambiente. Lee los trucos para saber cómo conseguir ponerla.



TRUCOS
TOMB RAIDER III

Siguiendo la pauta marcada por TOMB RAIDER II, en esta tercera parte también hay un buen repertorio de trucos para escoger.



Si queréis conseguir cierta práctica con la moto 4x4, y no os apetece buscar la llave del circuito, no tenéis más que ejecutar el truco correspondiente.



Ya no sólo podrás pasar de fase cuando desees. También podrás conseguir todas las armas.

PASA A LA SIGUIENTE FASE

Es muy posible que en estos primeros contactos con **TOMB RAIDER III** os sintáis desamparados al descubrir que se han incluido algunas mejoras en su desarrollo. No ha cambiado mucho en realidad, pero sí lo justo para que vuestra habilidad quede en evidencia. Realizar esta secuencia de botones en cualquier momento del juego:
L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2.
Si habéis hecho bien el truco, la siguiente fase comenzará a cargarse inmediatamente...

CONSIGUE TODAS LAS ARMAS

Es bastante probable que en este juego, subtitulado como LAS AVENTURAS DE LARA CROFT, os hagan falta todo tipo de armas para enfrentaros a las malas bestias que habitan en la selva: monos, pirañas, tigres, etc.
Realizad del mismo modo que antes la secuencia de teclas, es decir, en cualquier momento del juego:
L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2,L2, L2, R2, L2, L2, R2.
Si el truco funciona bien, Lara pegará un gritito que, si no estáis avisados, bien os podría parecer el alarido de alguna bella doncella que ha caído devorada por algún poderoso depredador.

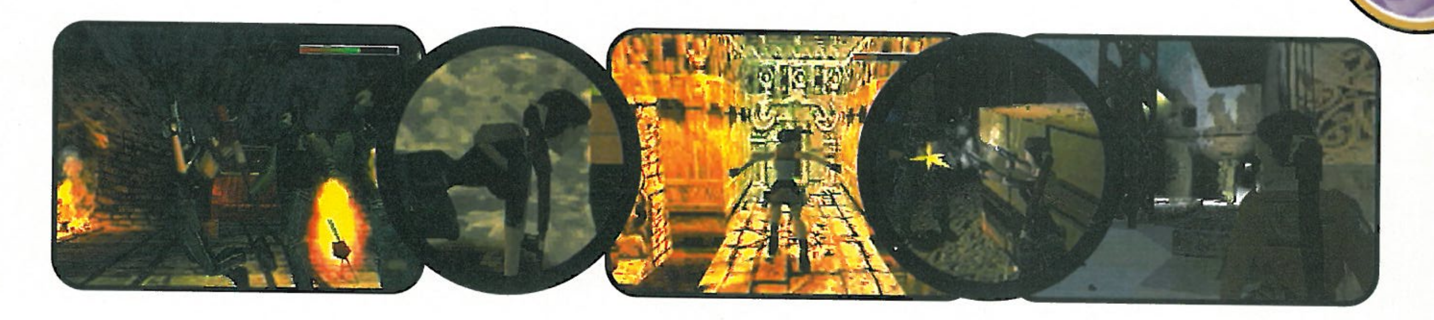
TODOS LOS SECRETOS Y OBJETOS DEL NIVEL

En cualquier momento del juego realiza esta combinación de teclas y obtendrás todos los secretos y objetos del nivel.
L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2.

LOS TESOROS DE LARA

En el modo de práctica, es decir, en La Mansión de Lara, podréis encontrar un bonito homenaje a todas las experiencias vividas por la intrépida aventurera en sus dos capítulos anteriores. Se trata de una sala de reliquias en las que se guardan, detrás de un férreo sistema de seguridad, sus «trofeos de guerra». Para encontrarla debéis:

- Ir a la piscina.
- Detrás del trampolín hay un pulsador gris que debéis accionar.
- Se abrirá una puerta en el *hall* principal.
- Allí dentro hay una palanca de la que debéis tirar, y que abre una puerta al otro lado del *hall*. Esa puerta se cierra al poco tiempo de abrirla. Así que leed atentamente los consejos que os damos a continuación si queréis llegar antes de que se cierre.
- Inmediatamente después de pulsar la palanca con el botón Acción, tenéis que daros la vuelta con el



botón Rodar (ROLL), y pulsad ARRIBA en el D-Pad para empezar a correr. Como a un ritmo normal no llegaríais, tenéis que ayudaros pulsando el botón Carrera. Cuando os encontréis cerca de la puerta (que en esos momentos ya se estará cerrando), pulsad el botón Saltar y Lara se lanzará por debajo de la puerta.

A lo mejor no os sale a la primera, pero es evidente que es un buen entrenamiento para situaciones parecidas a lo largo del juego.

RADIO AVENTURA

CORE se ha empeñado en que los entrenamientos de Lara sean los más aburridos del mundo. Sin música ni nada, y con el mayordomo pululando alrededor nuestro, la cosa parece más un entierro que un ejercicio práctico. Poner remedio a tan insulso velatorio (lo mismo pasaba con la anterior entrega) con este pequeño truco.

• Cuando lleguéis al salón principal (en la segunda parte era un salón de baile inmenso), veréis una serie de altavoces, una mesa con sillas y armaduras medievales.

• Acercaros hasta un mueble sobre el que hay una cadena musical y un organizador de CDs.

• Un poco más a la derecha de la cadena musical hay un pulsador gris.

• Utilizad el botón de Acción y encended la cadena...

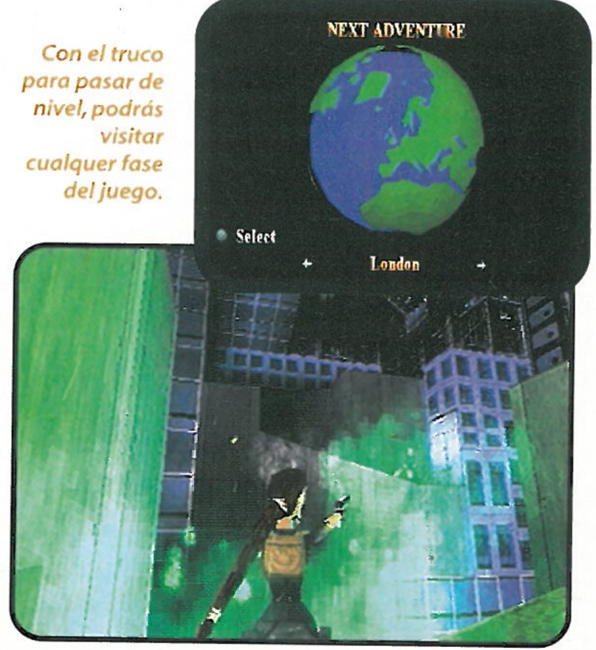
PISTA DE CARRERAS SECRETA

Como los estímulos que recibe últimamente nuestra heroína parecen ser bastante escasos, se ha buscado un nuevo hobbie/habilidad para saciar esa necesidad de aventura: ni más ni menos, se ha construido una pista de carreras (con túneles y todo) con rampas de todas clases y tamaños para pilotar su moto 4x4. Como necesitáis una llave para acceder a ese recinto, tenéis dos formas diferentes para conseguirla: primera, leyendo las páginas 8 y 9 donde se explica cómo conseguir la susodicha de una forma «legal»; y segunda, realizando una sencilla combinación de botones. Por supuesto que desde aquí te recomendamos que sigas las explicaciones y que demuestres que eres todo un campeón, pero como seguramente tendrás demasiados deseos de jugar en el circuito, aquí tienes dicha jugosa combinación. R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2.

Para saber que lo habéis hecho bien, Lara dirá «No». Para mayor seguridad pulsad Select para ir a la pantalla de inventario, después Arriba y aparecerá la llave de Carrera. Con ella en vuestro poder, salid de la casa, dirigíos al antiguo laberinto de TOMB RAIDER II (según salís por la puerta principal a la izquierda) y utilizarla convenientemente. Creo que no os podéis quejar, ¿verdad?



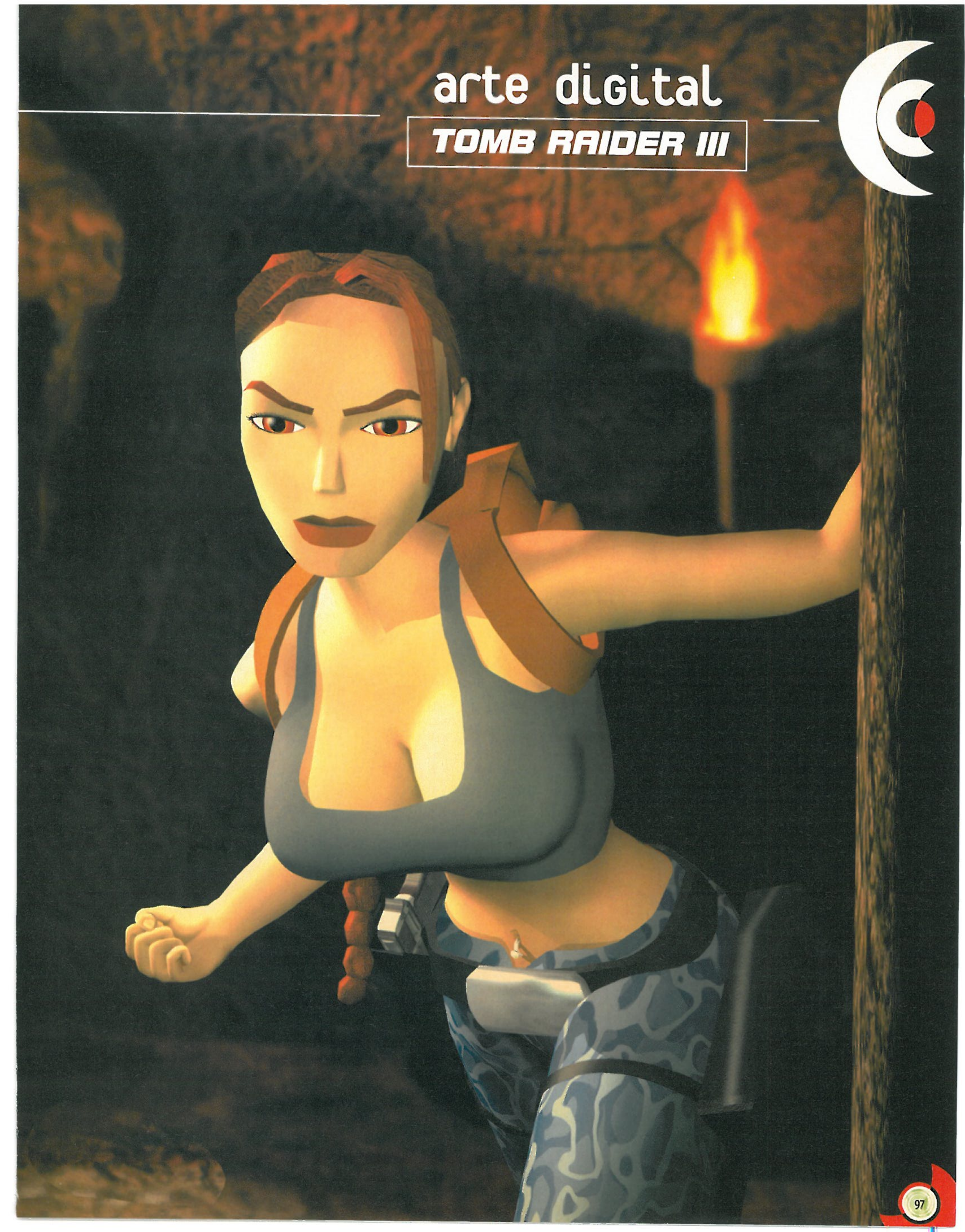
Algunos trucos de TOMB RAIDER II, como el de criogenizar al mayordomo, tamnbién funcionan en esta tercera parte.



Con el truco para pasar de nivel, podrás visitar cualquer fase del juego.

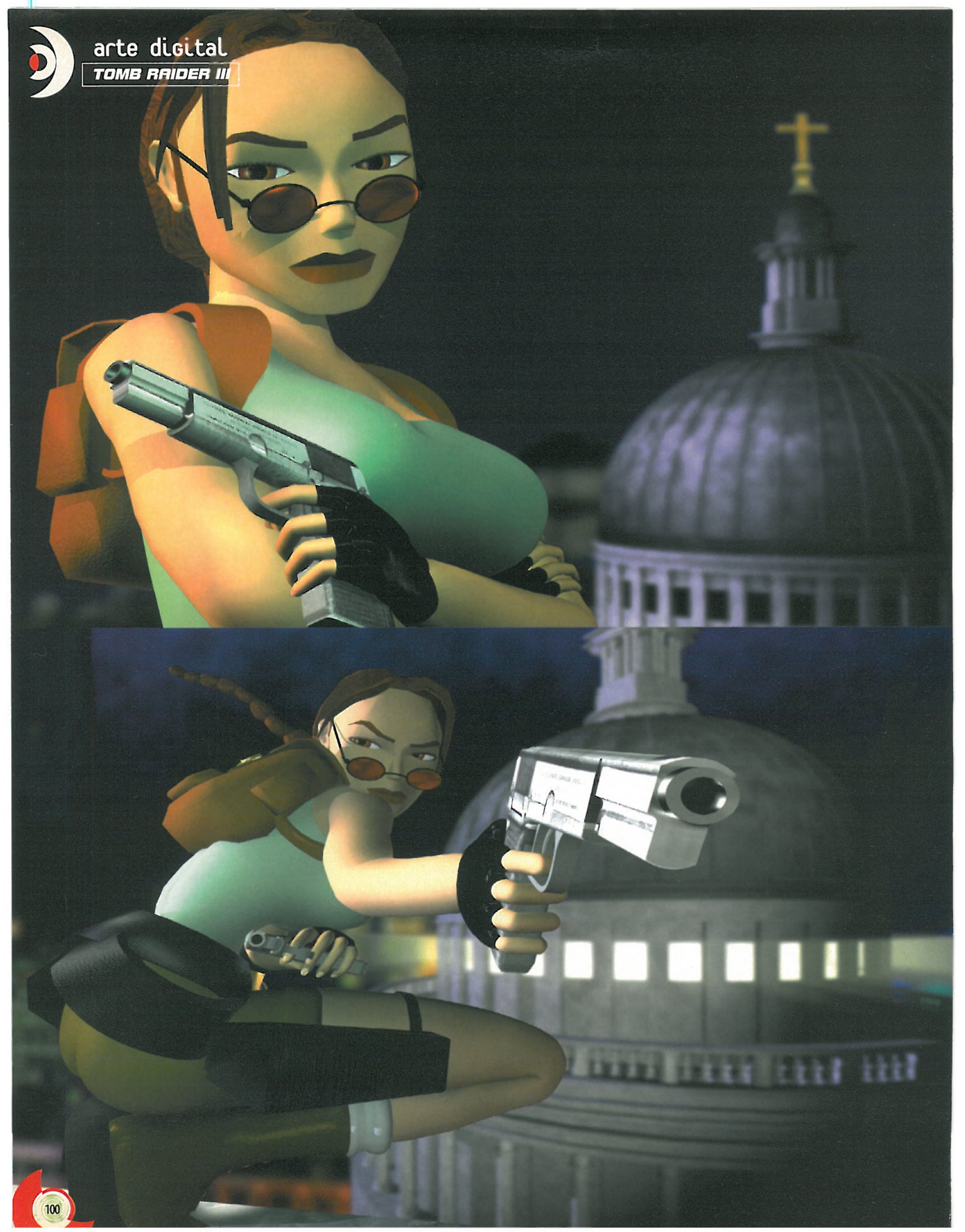


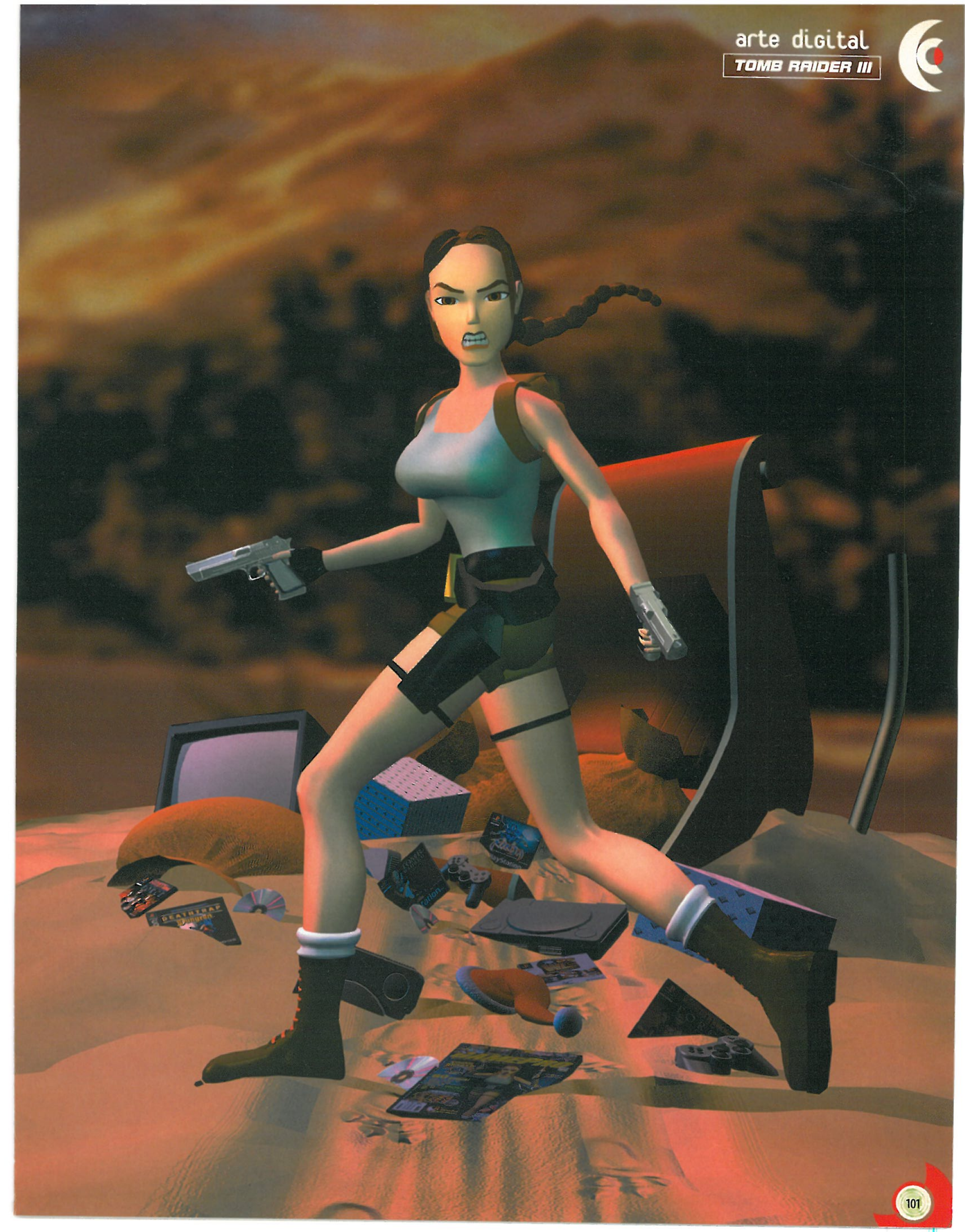
TOMB RAIDER III




ROCK
NOLOGY


ROCK
TECH



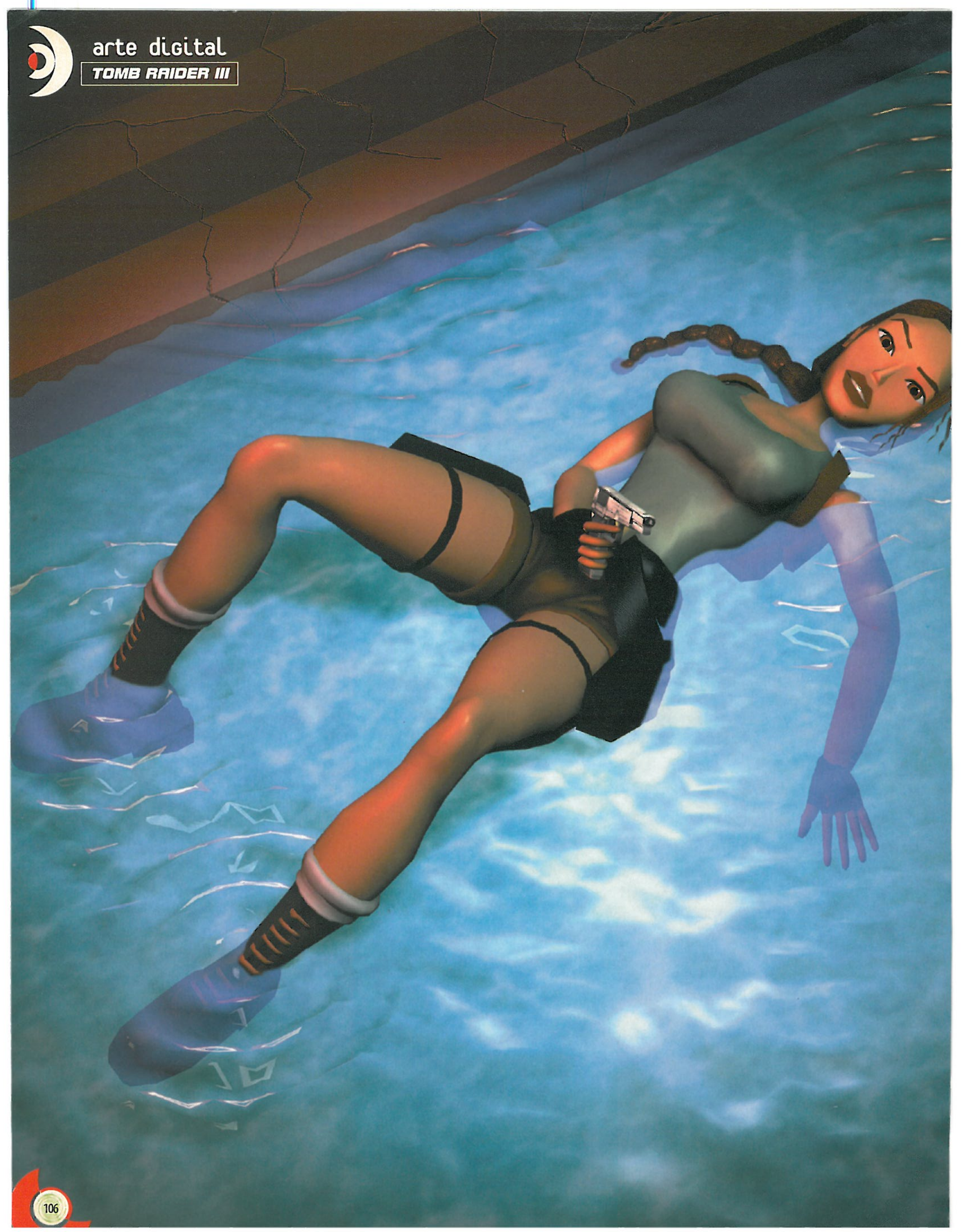












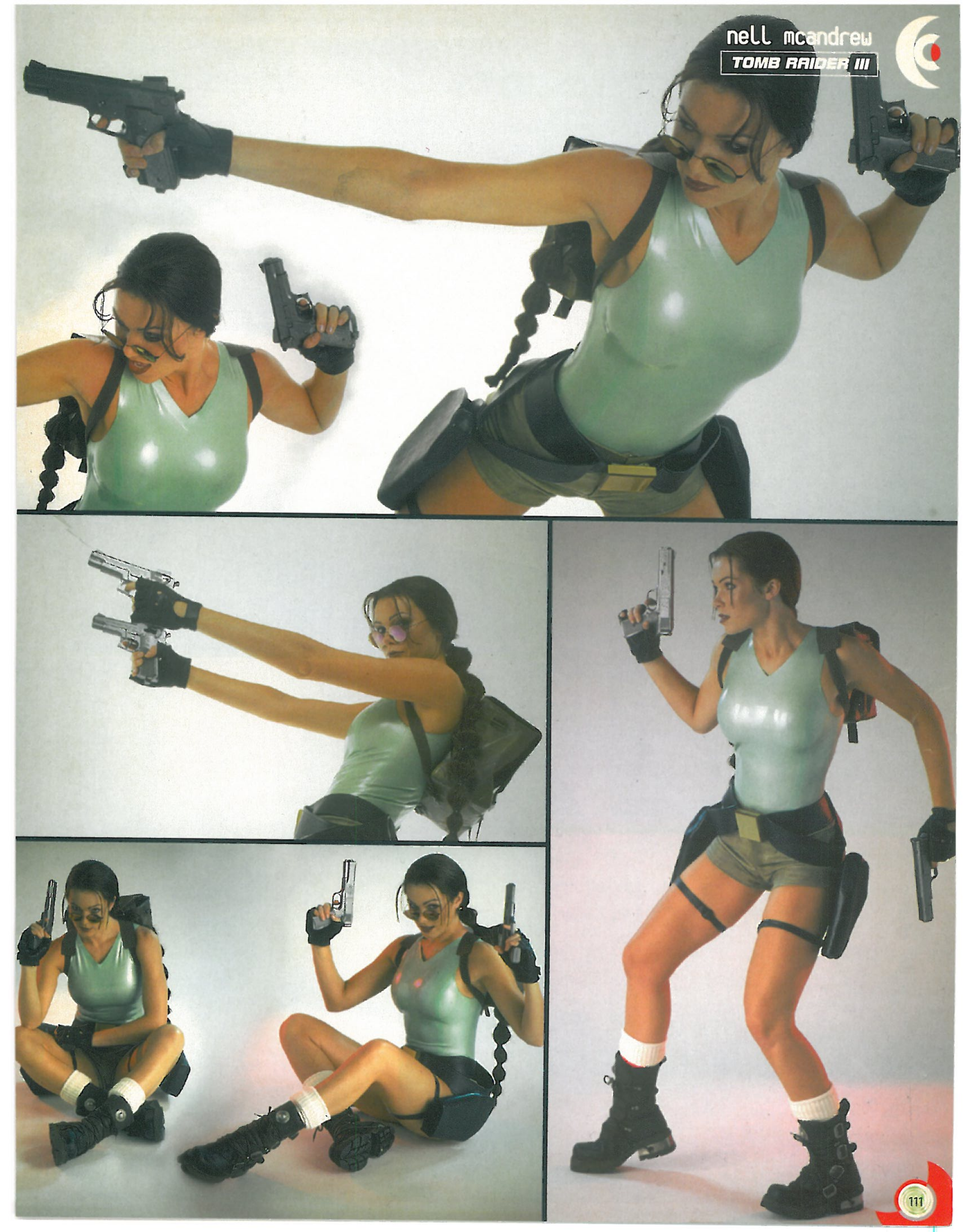






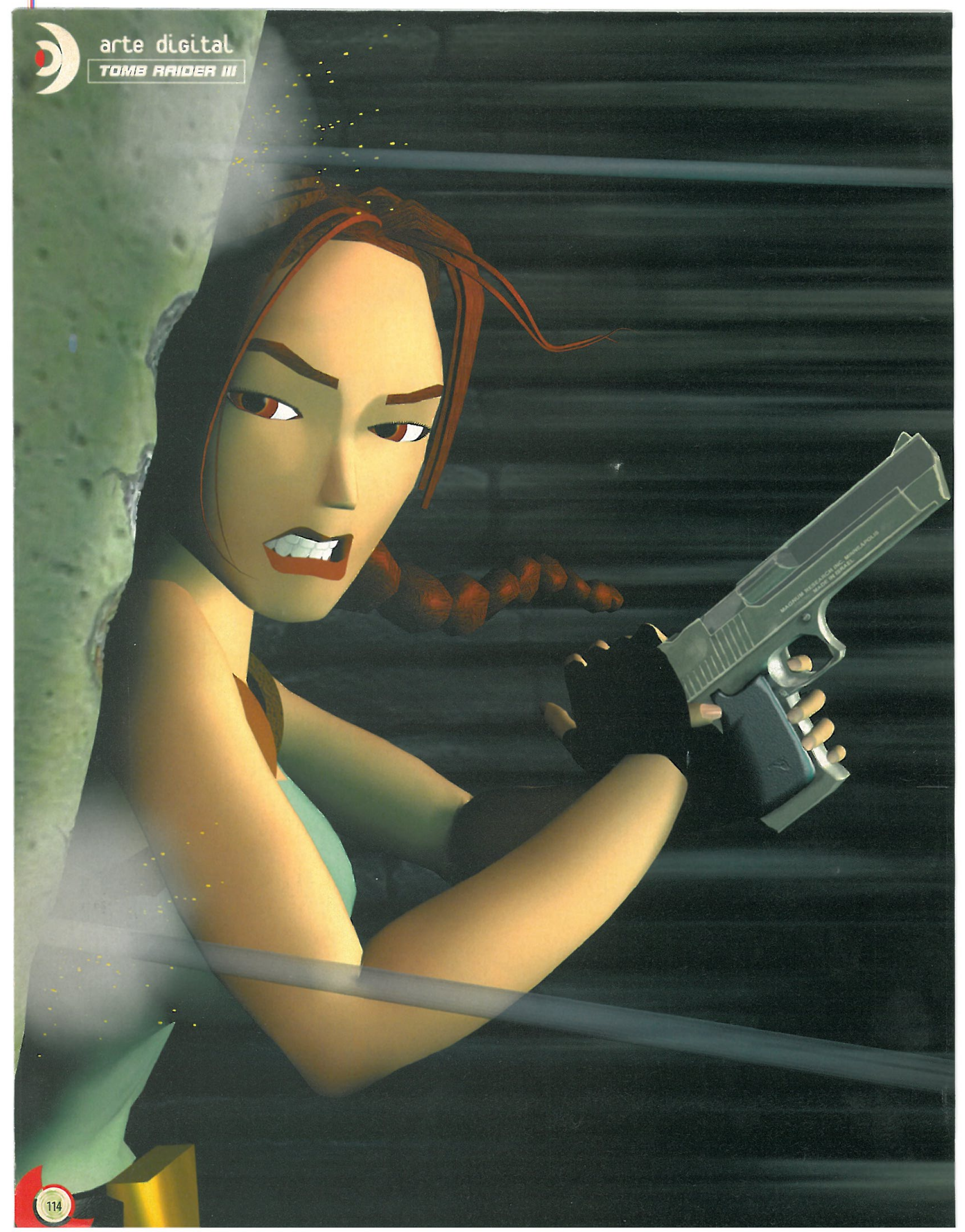




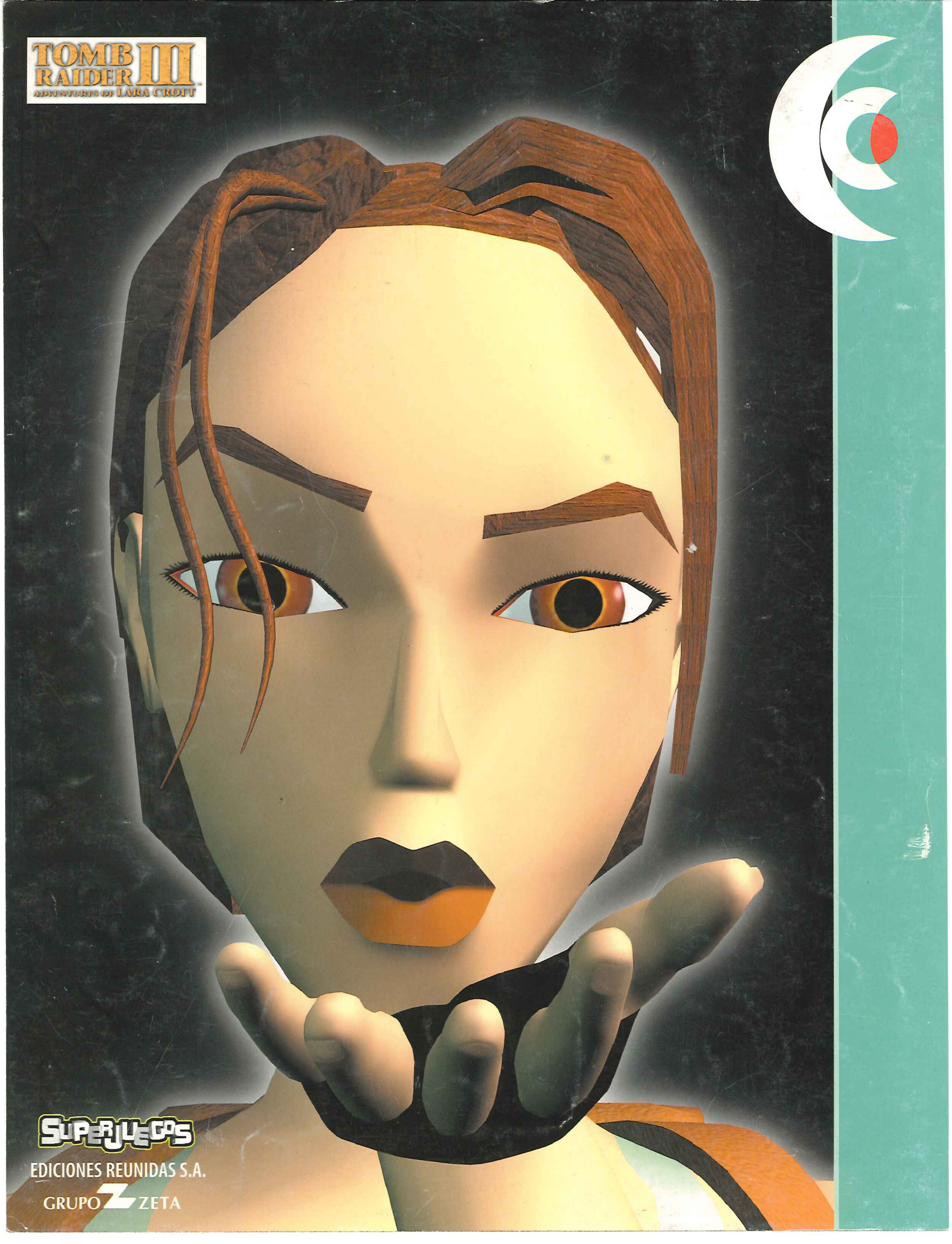







MAGNUM RESEARCH INC. MINNEAPOLIS
MADE IN ISRAEL




TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT
SUPERJUEGOS
EDICIONES REUNIDAS S.A.
GRUPO Z ZETA